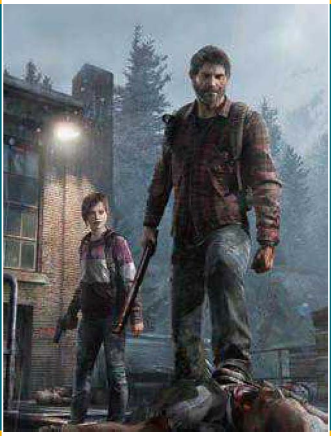


www.PDFzazhi.com


想要体验血花飞舞
与拥抱美女的杀手生活吗？
“杀手事务所”欢迎你！
杀手已死
Killer is Dead
机种：PS3/X360
类型：动作
发行：角川ゲームス
发售日：2013年8月1日

CONTENTS







总第325期
7A

COVER STAFF
封面用图：最后生还者
封面设计：一刀

©2013 SCEA.



读编交流

读编往来 168
小编寄语 172
发售表 174
游风艺苑 176

更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

本刊电子版可到“读览天下”购买，支持PC、iPad、iPhone、Android 等终端阅读。
ucg.dooland.com

您还可以使用苹果终端的“UCG Worlds”软件，抢先在实体书上市前免费阅读本刊的试读电子版。

收 藏 者：

收藏日期：



新闻资讯

特刊钜献 5
热点追踪 111
Xbox One 内部探秘：潜入微软实验室 111
《刺客信条 IV 黑旗》背后的真实海盗史 113
前线狙击 132
超级机器人大战 OE 132
超级女主角战记 134
英雄传说 闪之轨迹 136
怪物猎人 4 138
救世之吻 140
逆转裁判 5 142
黄金眼 146

实用技术

强作袭来 115
顽皮狗的美丽新世界 115
最后生还者 攻略 119
攻略透解 148
记忆猎人 148
成就奖杯堂 159

游戏文化

多边共享 162
自由谈 164
一路向西 167









郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

怪物猎人 4 138
逆转裁判 5 142
救世之吻 140

PS3

超级女主角战记 134
记忆猎人 146 148
铁拳 革命 146
英雄传说 闪之轨迹 136
最后生还者 115 147

PSP

超级机器人大战 OE 132

PSV

超级女主角战记 134
英雄传说 闪之轨迹 136
救世之吻 140

X360

腐烂国度 146
记忆猎人 146 148
危险元素 146



E3报道部分的游戏索引
详见第3页

Gamehalo



本期光盘精选内容





特别提示：本光盘中所收录的720p高清影像请使用电脑观看
如需使用PS3等设备观看请将高清文件拷入U盘中使用

特别收录

进击洛杉矶

E3 2013视频纪行

微软发布会精选

索尼发布会精选

新作影像集锦

潜龙谍影Ⅴ 幻痛
最终幻想ＸⅤ
FIFA 14
马里奥赛车8
疯兔入侵
黑暗巫师
职业进化足球2014
捣蛋小子
异度之刃2
超级马里奥 3D世界
巫师3 狂猎
刃 忍者龙剑传Z
刺客信条Ⅳ 黑旗
蝙蝠侠 阿克汉姆起源
猎天使魔女2
超凡 双生
黑暗之魂Ⅱ
丧尸围城3
宿命
湮灭之光
极限竞速5
无名英雄 再来者
杀戮地带 雇佣兵
王国之心Ⅲ
量子破碎
泰坦天降
监察风云

ENDING SONG

E3 Show Girl合集

本期光盘特别附赠

UCG324游风艺苑作品







您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容。地址如下：
http://www.tudou.com/programs/view/WDo8mUIKqrQ/
密码：34TGGRJD79

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验



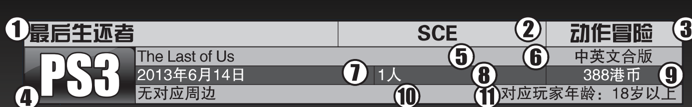




健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防上当受骗。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation Portable，SCE公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
SS	SEGA Saturn，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378　8659190　8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王　梓
责编助理：马　骏
宋　恺

编　　委：冯　健
王锐愚
衣山川
江　浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2013年7月1日
定　　价：人民币19.80元



世代更迭 E3争锋

E3 2013现场零距离+全面解析

E3 2013现场零距离+全面解析游戏索引

3DS

口袋妖怪 X・Y	43
任天堂全明星大乱斗 3DS	42

PS3

COD 幽灵	53
FIFA 14	54 光盘
GT 赛车 6	32
蝙蝠侠 阿克汉姆起源	60 光盘
超凡 双生	30 光盘
刺客信条Ⅳ 黑旗	56 光盘
恶魔城 暗影之王 2	76
监察风云	58 光盘
龙之皇冠	36
潜龙谍影 V 幻痛	8 光盘
宿命	62 光盘
闪电归来 最终幻想 X Ⅲ	74
刃 忍者龙剑传 Z	81 光盘
巫师 3 狂猎	64 光盘
杀手已死	81
最终幻想 X / X –2 高清重制版	81
职业进化足球 2014	78 光盘

PS4

COD 幽灵	53
FIFA 14	54 光盘
FIFA 14	54 光盘
KNACK	36
NBA Live 14	66
刺客信条Ⅳ 黑旗	56 光盘
监察风云	58 光盘
驾驶俱乐部	37
镜之边缘 2	64
教团 1886	37
救世军	52
黑暗巫师	光盘
潜龙谍影 V 幻痛	8 光盘
杀戮地带 暗影坠落	35
宿命	62 光盘
巫师 3 狂猎	64 光盘
无名英雄 再来者	34 光盘
王国之心Ⅲ	80 光盘
湮灭之光	光盘
最终幻想 X V	72 光盘

PSV

龙之皇冠	36
杀戮地带 雇佣兵	光盘

Wii U

101 勇者	46
蝙蝠侠 阿克汉姆起源	60 光盘
超级大金刚 热带寒流	47
超级马里奥 3D 世界	41
监察风云	58
猎天使魔女 2	44
任天堂全明星大乱斗 Wii U	42
马里奥赛车 8	47 光盘
塞尔达传说 风之杖 高清版	47
异度之刃 2	光盘
皮克敏 3	47

X360

COD 幽灵	53
FIFA 14	54 光盘
蝙蝠侠 阿克汉姆起源	60 光盘
刺客信条Ⅳ 黑旗	56 光盘
恶魔城 暗影之王 2	76
火花计划	27
监察风云	58 光盘
潜龙谍影 V 幻痛	8 光盘
宿命	62 光盘
闪电归来 最终幻想 X Ⅲ	74
泰坦天降	12 光盘
刃 忍者龙剑传 Z	81 光盘
巫师 3 狂猎	64 光盘
杀手已死	81
职业进化足球 2014	78 光盘

Xbox One

COD 幽灵	53
FIFA 14	54 光盘
NBA Live 14	66
刺客信条Ⅳ 黑旗	54 光盘
捣蛋小子	光盘
疯兔入侵	光盘
火花计划	27
监察风云	58 光盘
崛起 罗马之子	24
镜之边缘 2	66
救世军	52
极限竞速 5	21 光盘
潜龙谍影 V 幻痛	8 光盘
宿命	62 光盘
丧尸围城 3	22 光盘
泰坦天降	12 光盘
巫师 3 狂猎	64 光盘
王国之心Ⅲ	80 光盘
猩红飞龙	27
湮灭之光	光盘
植物大战僵尸 花园战争	26
最终幻想 X V	72 光盘

※同一机种的游戏名单以汉语拼音排列

世代更迭 E3争锋

Part 1：重磅


P05 因游戏而生、为玩家而存
索尼新世代主机PS4华丽登场


P08 惊艳全场的MGSV
《潜龙谍影V 幻痛》预告片深度解析


P12 王者气魄，展会最佳
E3最重磅《泰坦天降》

Part 2：鼎足

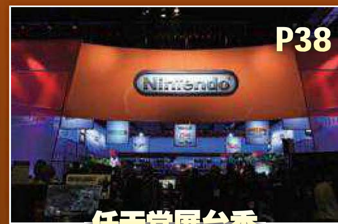

P14 游戏，游戏，游戏！
E3 2013微软新闻发布会亲历


P16 绝地反击战
E3 2013 索尼新闻发布会亲历


P40 任天堂直面会看点解析


P18 微软展台秀


P28 索尼展台秀

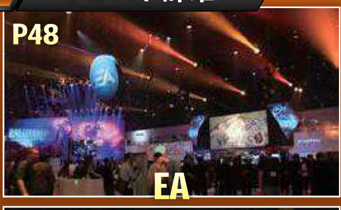

P38 任天堂展台秀

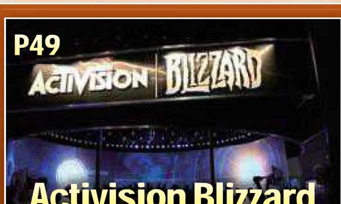

P20 微软E3看点解析+独占新作


P30 索尼独占新作报道

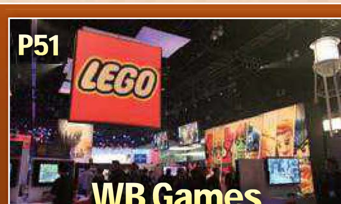

P41 任天堂独占新作报道

Part 3：群雄

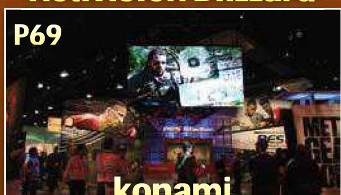

P48 EA


P49 Activision Blizzard

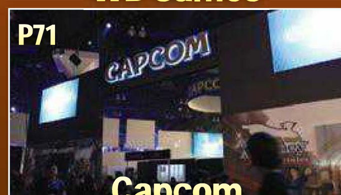

P50 Ubisoft


P51 WB Games


P68 Square Enix


P69 konami


P70 Koei Tecmo


P71 Capcom

Part 4：希冀


P82 E3 2013编辑部期待游戏

Part 5：杂闻


P84 E3 2013游戏情报站

Part 6：争鸣


P86 E3 2013十大话题

Part 7：酷评


P96 起点·终点

Part 8：回眸


P100 八年一轮回，回首E3梦
2005年E3游戏展回顾

Part 9：游记


P103 天使之城陌路行
E3 2013游记

E3 2013 PART 1-1

因游戏而生、为玩家而存

索尼新世代主机PS4华丽登场







一转眼，距离2月20号召开的"PlayStation Meeting 2013"已经过去了3个多月，PS4终于在本届E3上完整掀起了她的面纱，以惊艳的容貌和亲民的内涵成功捕获了玩家们的心。索尼也履行了他的承诺，在E3上公布了多款重磅游戏为PS4护航，让PS4未来的前景一片光明。这台新世代的PS系主机的魅力究竟在哪里？空口无凭，让我们用数据和图片来为读者们一一解答。

CHECK 1 PS4外观印象



►PS4的外观设计可能会让一些老玩家联想到1987年夏普推出的个人电脑X68030，它的机箱采用的也是中间分开的设计，在当年属于非常前卫的造型，被称为"曼哈顿风格"。

PS4机身的尺寸为：长30.5cm、宽27.5cm、高5.3cm，与PS3 Slim（长29cm、宽29cm、高6.5cm）的尺寸相当接近，玩家可以直观地将PS4想象成是一台更薄的PS3 Slim。由于不再像PS3那样采用弧形设计，PS4要显得极为简洁干练，炭黑色的喷漆更为PS4增添了几分高端上流的气质。带有近未来格调的平行四边形的结构也是一次大胆的创新，摆放在家中一定会是一道抢眼的风景线。

正面面板部分被十字线凹槽划分成了四个区域，但这只是设计上的效果，没有实际上的使用意义。吸入式光驱位于面板中央的缝隙处，在它的旁边还有2个USB3.0端口，电源键和出仓键则被镶嵌在了"十字架"的另一条线上。感觉上这次PS4在设计时是尽量想将按键、插孔等隐藏起来，在视觉上给人以极简的印象。这也是多亏了PS4在电源、冷却装置、光驱等部件上都尽可能地小型轻量化，才能让外观设计上获得更大的自由空间。

在PS4的背面，除了常规的电源、HDMI、光纤、PS CAMERA及网线接口外，其余地方都是散热孔。考虑到PS4的整体性能与Xbox One不相伯仲，但体积却要小了1/3以上，散热压力可想而知绝对不会小。是否会因为散热问题而重蹈本世代的某些悲剧还不得而知，希望索尼的技术能给力些吧。

PS4的另一个炫目设计便是机身上那道LED光源了，它的存在将机身分隔成了上下两个部分，上面的喷漆是镜面材质，下面则是亚光磨砂材质，虽然同为黑色，却形成强烈的视觉对比。开机后，光源就会发出蓝紫色的光芒，很LIFESTYLE。

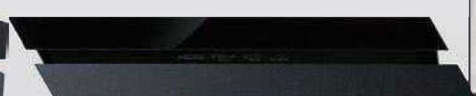
总的来说，PS4在外形上体现出了索尼一贯的设计品位，时尚前卫的同时小细节也精益求精，实物要比图片更为漂亮，相信玩家们在亲手打开包装盒的瞬间也会被其迷倒的。



▲PS4正面图。



▲背面布满了散热孔，可见PS4的散热压力确实不小。



▲从侧面可以看出倾斜角度大约在30度左右，恰到好处。

CHECK 2 PS4硬件配置

在欣赏了PS4的外形后，让我们再来了解一下它的硬件配置。首先，CPU部分采用的是两个美洲虎架构计算单位，每个架构中各有4个独立核心、2MB共享二级缓存，共计8个独立核心、4MB二级缓存，与竞争对手Xbox One完全相同。美洲虎架构的特点之一就是低耗能，由此带来的优势是有目共睹的：产生的热量低、工作效率高、而且节能环保，这些都很符合当前主流趋势需求。但最大的好处是，使用这种处理器架构能够令游戏的开发难度与成本大幅降低，可以吸引到更



多的游戏开发者为 PS4 制作游戏，有利于扭转 PS3 时代的不利局面。

GPU 方面采用 AMD GCN 架构，演算单位数为 18 组，流处理器 1152 个，有助于在 1080p 分辨率下以 60FPS 来流畅运行游戏。内存使用的是 GDDR5 8 GB——一种高性能显卡用内存，相比起 GDDR3 它的功耗与发热量更低，而且体积更小，CPU 和 GPU 可同时共享 8G 内存，这些体现到实际游戏中的效果一定会更为惊艳。

本世代，Cell 架构让索尼品尝了“理想很丰满，现实很骨感”的苦涩滋味，因此想要借着 PS4 一举翻身的意图也极为明显。这些高端硬件并没有令 PS4 的售价过度膨胀，相反 399 美金的价格颇为亲民，从玩家们一片叫好的反应就不难看出此番索尼战略的正确。考虑到在主机发售的初期，必须要使用到体感的游戏会很少，所以首发版本并没有同捆 PS CAMERA，玩家可以不必为暂时无法享受的服务买单，这也是索尼亲民化的体现之一。此外，PS4 同样可以更换硬盘，并且 100% 不限制二手游戏交易，这些对玩家们来说都是可以拍手称赞的利好消息。与对手相比，现阶段 PS4 的劣势主要是集中在独占游戏不足这一层面，不过 PS4 还有一个主场——日本 TGS 可以放手一搏，据索尼官方称，在本届 TGS 上还将会有众多日系大厂的游戏公布，大家不妨大胆地预测一下会有哪些作品公布吧！

商品名： PlayStation 4
型号： CUH–1000A
售价： 399美金
CPU： x86–64 AMD “Jaguar”, 8 cores
GPU： 1.84 TFLOPS, AMD next–generation Radeon based graphics engine
内存： GDDR5 8GB
硬盘： 500GB（可由玩家自行更换）
外形规格： 长30.5cm、宽27.5cm、高5.3cm
重量： 2.8kg
光驱： BD 6倍速CAV，DVD 8倍速CAV
I/O： USB 3.0、AUX
音频视频输出： HDMI、光纤
套装内容： PS4本体一台、DualShock 4手柄一只、单声道蓝牙耳机一只、HDMI线一根、USB数据线一根、电源一个

商品名： PlayStation 4游戏控制器（DualShock 4）
型号： CUH–ZCT1
售价： 59美金
外形规格： 长16.2cm、宽9.8cm、高5.2cm
重量： 210g
触摸板： 电容式两点触摸
运动传感器： 六轴动作感应系统
其他机能： 背光灯，振动及内置单声道扬声器
接口： USB接口（Micro B）型、扩展接口及立体声耳机插孔
无线连接： 蓝牙2.1+EDR
电池： 内置锂离子充电电池

商品名： PlayStation Camera
型号： CUH–ZEY1
售价： 59美金
外形规格： 长18.6cm、宽2.7cm、高2.7cm
重量： 183g
摄像分辨率： （最大）1280×800
视频规格： 1280×800（60fps）、640×400（120fps）、320×192（240fps）
视频格式： RAW、YUV
镜头： F值/F2.0、固定焦距
摄影距离： 30cm以上
摄影范围： 85度
接口： PS4专用端口（AUX）
连接线长： 2米

CHECK 3 进化后的PS CAMERA



▲侧面印有PS的LOGO。



▲PS CAMERA的正面图，可以看到左右各有一个摄像头。

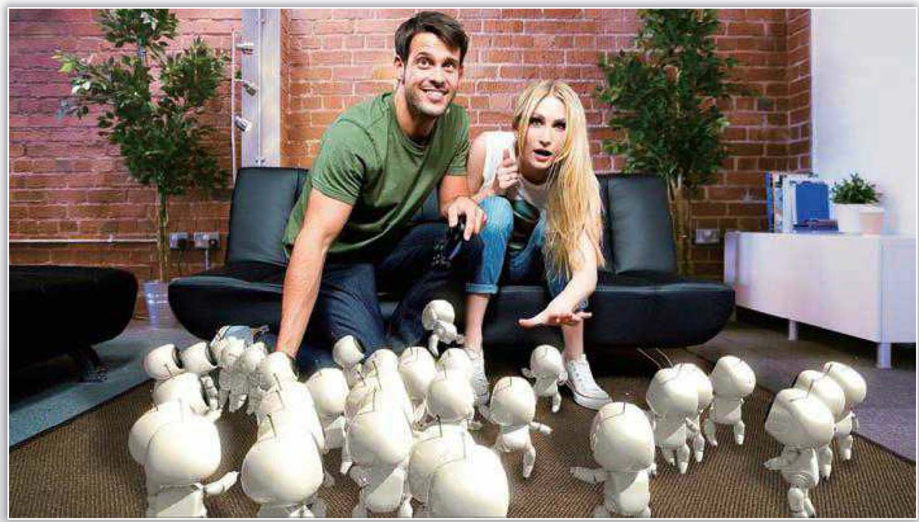


▲从这张图上可以看到PS CAMERA有一个专门的安置板将其固定在电视上，目前还不清楚这一配件是否要单独购买。

PS4 的手柄在 318 期中已经有过详细的介绍，本期就不做累述了。接下来为大家详细介绍一下 PS EYE 的进化版——PS CAMERA。考虑到在 PS4 发售时还没有能活用 PS CAMERA 性能的游戏，索尼并没有将其列在玩家必须购买的清单上，如果玩家想单独购入 PS CAMERA 话则需要再支付 59 美金。

作为 PS EYE 的进化版，PS CAMERA 在外观上就变化很大，由单眼镜头变成了双眼镜头，摄像的分辨率也提升至 1280×800，而且最小有效距离仅为 30cm，充分考虑到了玩家的打机环境限制。

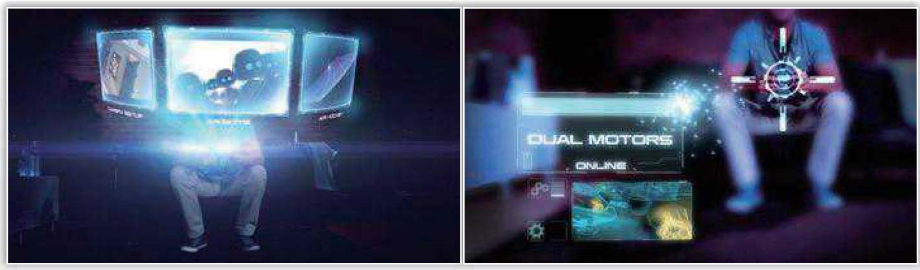
PS CAMERA 不再需要 PS MOVE 的支持，而是完全依靠摄像头来识别玩家（可以同时识别多人），在性能上已与 Kincet 相当接近。但如果你认为 PS CAMERA 的作用仅仅是个摄像头那么简单就大错特错了，索尼特别针对 PS CAMERA 开发出了一个 AR 小机器人“ASOBI”，让玩家可以利用手柄与 PS CAMERA 和小机器人互动游玩，类似于模拟育成类游戏。这个创意让人不由得联想到当年



▲让这群可爱的ASOBI也成为你的家庭成员吧！

DC 时代养在 VMS 记忆卡中的宠物“查奥”，但不同的是，此时使用的则是更为时尚的 AR 技术，能够实现更强的人机交流互动。

要与 ASOBI 游玩非常简单，首先将 PS CAMERA 调到摄影状态，也就是玩家的身影会出现在电视中，然后轻划手柄上的触摸板开启 PLAY ROOM，这里面有多款 ASOBI 的游戏可供选择。在索尼的设定中，ASOBI 是一群居住在手柄中的小机器人们，平日它们大多无所事事地闲呆着，如果玩家按下手柄上的任意按键时，居住在手柄内的 ASOBI 就会有相应的反应。假如玩家愿意的话，也可以将这些 ASOBI 全部从手柄中释放出来，它们会在房间里跑来跑去追逐打闹，也会根据玩家们的动作作出反应，比如和你打招呼，或是被你一脚踢飞等等。玩家同时拥有索尼平板电脑 Xperia Tablet Z 的话，还可以用绘图板为 ASOBI 制作玩具，这些小家伙会很高兴从主人这里得到礼物的。另一个游戏模式下，ASOBI 会像宠物一样跟在你的身边，抚摸它它会露出开心的表情，不理它它就会伤心，如果持续打它的话，ASOBI 还会进入狂暴状态用冰魔法或火魔法来惩罚虐待宠物的主人！是不是很有趣、很想尝试一下呢？或许 ASOBI 是在 PS4 发售初期没有好体感游戏时购买 PS CAMERA 的惟一理由，而且 59 美金的售价相信对于大多数玩家来说也不难承受，正所谓该出手时就出手，如果你已决定要成为 ASOBI 的主人，就果断购买吧！



▲将AR技术发挥到极致的PLAY ROOM。

CHECK 4 PS4首发游戏

E3 发布会上，索尼已经向玩家们承诺在 PS4 发售的一年内会有 140 款游戏发售，其中至少有 40 款为独占作品。不过玩家更关心的应该是 PS4 首发时会有多少游戏为其护航吧？毕竟首先要有想玩的游戏，主机才能体现出价值。索尼的结构师 Mark Cerny 在接受外媒采访时表示 PS4 的首发游戏将比以往任何一代 PS 都更强大豪华。但是由于目前 PS4 还未公布确切的发售日，自然也没有相应的首发游戏名单流出，不过有几款独占游戏已确定会出现在首发名单上，它们分别是《杀戮地带 暗影坠落》、《Knack》和《驾驶俱乐部》。觉得太少？或许现阶段看来是这样没错，但要知道，在 PS2 首发时可是有多达 27 款游戏组成的“应援团”，PS4 绝不会少于这个数量，而且品质也绝对会有保证，玩家们大可安心。


▶首发独占游戏《Knack》。


■开明的二手政策深得人心。

CHECK 5 二手战略与联网游戏

随着二手游戏交易市场的逐步扩大化，在玩家得到更多实惠与便利的同时，游戏开发者对此却是叫苦不迭。为了将游戏二次流通造成的损失降到最低，开发商们也是想尽了办法，这两年流行起来的线上通行证就是应对二手的战术之一。在 PS4 和 Xbox One 正式公布前，外界普遍猜测两家都会对二手游戏交易作出一定的限制。事实是，Xbox One 的确制定了一系列近乎苛刻的条件让游戏二次流通变得极其困难，但在 E3 结束一周后又紧急调整了政策，取消对二手游戏的全部限制。索尼一方则从一开始就坚持了 PS3 时代的基本原则不动摇，即：不限制二手交易、不锁区、不需要在线认证。最初微软是认为，随着游戏市场转向全数字化，实体碟将被淘汰，那时就需要一套全新规则的授权模式，尽管在目前看来 Xbox One 的二手政策是一次大变革，但从长远看仍是有利无害的。而索尼一方虽然也赞同数字化的大势所趋，但人们的习惯不可能在一夜之间就会转变，从实体化到数字化的过渡是一个漫长的过程，索尼应对此体现出应有的耐心。双方的观点似乎都有一定道理，但从微软紧急调整政策这一点也能看出哪方更得人心。不过尽管索尼采用了非常开明的二手战略，但线上通行证可能仍会被部分游戏开发商采用。

与亲民的二手战略相比，今后 PS4 游戏的网战需要购买 PS+ 会员就不是什么开心的消息了。过去，PS3 与 PSV 的多人游戏从来都是免费的，尽管众所周知 PS3 的网络素质叫人不敢恭维，但“免费”这两个字的魅力往往是可以压倒一切的。不过在进入新的世代后，要为玩家提供更好的网络体验，成本势必要有所增加，所以索尼希望那些喜欢多人游戏模式的玩家们可以来承担一部分成本，从而实现互利互赢的局面。而且购买了 PS+ 会员之后，玩家还能够享受到更多优质的服务，像是每月一款免费 PS4 游戏（首月提供的就是《驾驶俱乐部》的特别版）、云储存等等。如此衡量下来，购买 PS+ 会员倒是物超所值。也希望在收费之后，PSN 的网络能有质的飞跃，让 PS3 时代的阴霾烟消云散吧。

▼美版PS4的外包装，秉承了PS一贯的蓝色调设计风格。



E3 2013 PART 1-2

惊艳全场的MGSV

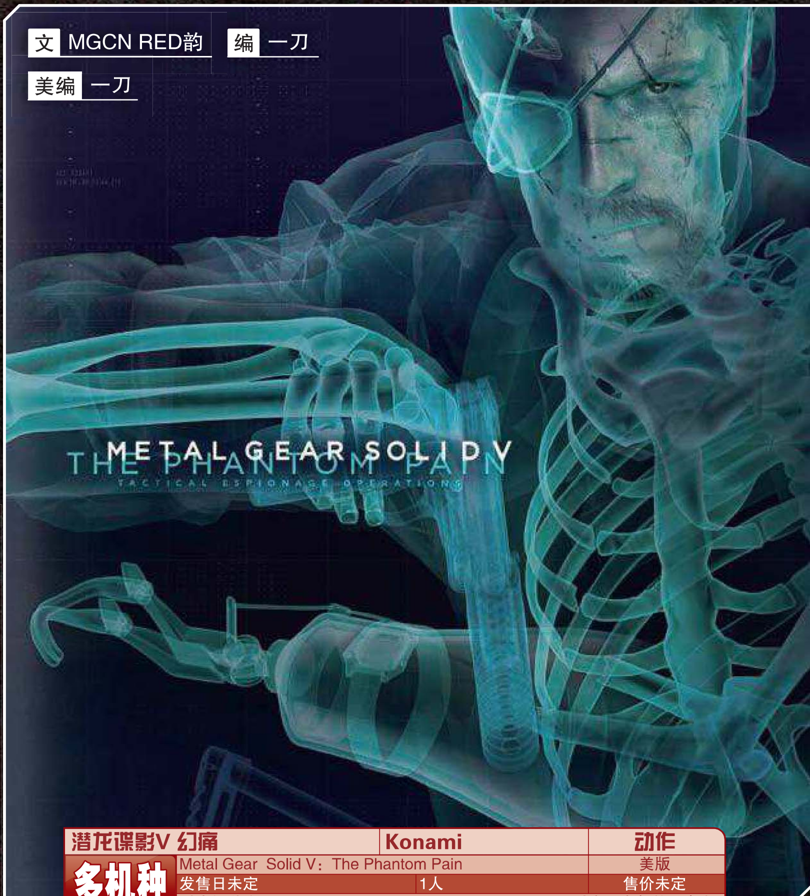
《潜龙谍影V 幻痛》E3 2013预告片深度解析

文 MGCN RED韵 编 一刀
美编 一刀

2013 年 6 月 10 日，E3 展的微软发布会上，《潜龙谍影 V 幻痛》作为首款登场的游戏发布了最新预告片，次日的 Konami 发布会则发布了长达 9 分钟的导演剪辑加长版预告片。

新的预告片揭示了逃出生天的斯内克（Punished Snake/Big Boss/Naked Snake）下一步的任务，无界之师（Militaires Sans Frontières）众人的际遇，并引入了众多新人物，同时展示了大量实际游戏桥段，令玩家可以一窥游戏系统的变化。《幻痛》的故事发生于 1984 年，彼时斯内克 49 岁，地域则横跨位于中亚的阿富汗以及非洲。E3 展前，系列制作人小岛秀夫曾表明此作的主题是“种族（Race）”及“复仇（Revenge）”。前者或将与非洲背景相关，后者则紧密贴合主线剧情。此次斯内克的外貌与衣着均有了一定变化，梳起了马尾辫，肩上披上了小披风，并更换了配音演员，可惜基弗·萨瑟兰（Kiefer Sutherland）在预告片中的表现机会不多也不算惊艳，不少欧美玩家纷纷呼唤大卫·海特（David Hayter）回归。以下将从故事、人物、玩法三方面结合近期相关访谈对预告片进行深入分析。





潜龙谍影V 幻痛	Konami	动作
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain		美版
发售日未定	1人	售价未定
对应机种为Xbox One、PS4、X360、PS3		对应玩家年龄：未定

多机种

基弗·萨瑟兰应该是广大美剧迷们比较熟悉的演员，因为 2001 年那部大热的美剧《24》而一炮而红，该剧在 FOX 电视台播出了 8 季，主要讲述了虚构联邦政府反恐的故事，该剧实时进行的演绎方式使得剧情紧凑、跌宕起伏，成为了当时最热门的美剧。基弗 萨瑟兰所饰演的杰克·鲍尔（爱称鲍小强）是一名反恐局成员，某种意义上与 Snake 颇为相似。他凭借该剧于 2006 年获得了艾美奖剧情类最佳男主角，之后还参演了新剧《触摸未来》。他的人气及声音辨识度均极高。他将同时负责斯内克的声音、动作及神态捕捉。此次斯内克“演”的成分将大于“讲”的成分。



故事 Story

1.1 情节 Plot

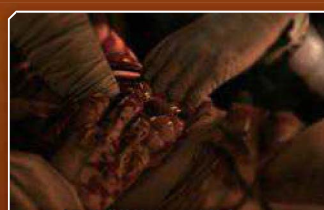
本次预告片紧接 GDC 预告：逃出生天后，山猫（Revolver Ocelot）告知斯内克两人所在之地为阿富汗，斯内克的下一个任务是营救被捕的卡兹·米勒（Kaz Miller），并重建自己的私人军队。经过一番潜入，斯内克终于救出被刑拘、遭受酷刑的卡兹。其后两人来到非洲并组建了钻石狗（Diamond Dogs）。在预告最后可以看到卡兹在斯内克搀扶下渐渐恢复行动能力，并誓言复仇，两人身后则是重建完毕的世外天堂（Outer Heaven）。


■本作中山猫将以我方战友的身分登场，至于故事将如何补完他的故事，非常值得期待。

1.2 氛围 Atmosphere

在九分钟的加长版预告中，新增了一系列血腥镜头，预示了本作整体气氛趋于黑暗。首先是两处拷问，一处是对新人物静默（Quiet）的电刑，另一处则是针对休伊·艾默里奇（Huey Emmerich）。两次拷问的行刑者都是山猫，而从粗细不一的裤管及扁平的右袖可以确定，与山猫一同拷问休伊的着贝雷帽、戴墨镜者正是卡兹。

其次是《原爆点（Ground Zero）》阶段，在救回帕兹（Paz）后，斯内克等人从她肚腹内取出一个画有和平标志的包裹（小岛电台 E3 特辑透露此为炸弹）。镜头对整个剖腹过程没有任何避讳，对伤口以及帕兹的神情进


■剖腹取炸弹的镜头血腥度较高。

行了详细展示。联想到《原爆点》预告片中骷髅脸（Skull Face）口中的“木马已植入。”或可认为被斯内克从欧米伽基地（Camp Omega）救回的帕兹实际上就是植入无界之师的一枚木马，最终导致了母基地（Mother Base）的遇袭与覆灭。

再次，是对杀戮的正面刻画。如欧米茄基地中对囚犯的凌虐及处决。身着与奇科（Chico）相同囚服的囚犯（从衣服上番号可知，此人并非奇科）

www.PDFzazhi.com


■可怜的狙击妹子惨遭山猫电击，以至浑身颤抖。


■囚犯惨遭酷刑后被枪杀，显然，本作在整体风格上将趋于黑暗。

被士兵以一壶水浇醒，痛击腰腹，并自背后一枪击中心脏射杀。又如展示动态近身格斗术（Dynamic CQC）时对两名士兵的射杀，均不像之前作品那样做模糊处理，而是正面进行展示，并辅以向真实靠拢的出血效果。这一处理直接将本作的真实感及血腥度提到了一个新的层次。

最后是另一个值得注意的镜头：斯内克将一颗颗未经切割的钻石原石（与钻石狗暗合）放入囚笼内的黑人儿童手中。在《潜龙谍影 2 固蛇（(Metal Gear 2 Solid Snake)）》中，索利德·斯内克（Solid Snake）曾在桑给巴尔军事基地（Zanzibar Land）中遇到过的一个孩子曾说："独眼叔叔就像是他们的父亲一样。"小岛秀夫曾明确提出《幻痛》将延续系列对儿童士兵问题的关注，这是否意味着这些黑人儿童将加入钻石狗成为士兵？或许将走的更远，让他们成为敌方？在游戏中直面这一严酷问题，会将系列的主题推向更为现实的方向。

1.3 暗示 Hint

藉由卡兹的旁白及人物介绍，小岛秀夫暗示了本作人物、主题对于游戏副标题"幻痛"的应和。"幻痛"又名"幻肢痛 / 幻觉痛"，指患者感到被切断的肢体仍在且发生疼痛，对其发生原理，医学界尚无统一意见，亦乏有效疗法。预告片开始处，卡兹画外音提到自己失去的肢体，失去的战友，仍隐隐作痛，并询问斯内克是否同样有所感觉。小岛秀夫通过将这一症状的含义由肢体之痛引申至心理创伤，串联起了所有出场人物：斯内克失去了左手，卡兹失去了右臂及左腿，静默失去了语言能力，密语者（Code Talker）失去了故土，骷髅脸失去了面颊，伊莱（Eli）失去了常人的命运，这份疼痛或许已成为整个《幻痛》故事中每个人战斗的理由。对斯内克而言，正是这失去左手和战友的双重疼痛，驱使他对造成这一切的元凶赛弗（Cipher）进行复仇。


■失去的战友和残缺的肢体带来了无尽的"幻痛"，而这意味着复仇之火即将熊熊燃烧。



人物 Character

2.1 钻石狗 Diamond Dogs

受罚之蛇——堕落的传奇英雄：在《和平行者（Peace Walker）》结尾处，斯内克已经正式接受了大首领（Big Boss）的称号，而新预告片中，他又获得了一个新的代号"受罚之蛇"（Punished Snake），结合旁白中斯内克所说的"卡兹，我已经是个恶魔了。"额头的恶魔之角，再联想到系列一以贯之地对《圣经》的取材可知：斯内克与堕落天使撒旦（受罚为蛇终生伏地而行）之间的对等关系已经相当明显。因此，本作或许会将斯内克如何变为《潜龙谍影》初代中那名恶魔的堕落历程作为叙述重点。

卡兹·米勒——未来被毁灭的谋略家：在《和平行者》结尾的录音中，可知卡兹与赛弗有暗中往来，而在新的预告片中，卡兹所受的一切折磨以及拷问，却都来自赛弗。在对休伊的刑讯中，卡兹已经戴上了附有钻石狗标志的贝雷帽，掩盖起了他标志性的背头，配上几乎从未摘下的墨镜，面容异常严峻。整部预告片中，斯内克只有三句话，大多数旁白由卡兹完成，所有激烈的措辞也都来自他，似乎无界之师的覆灭对卡兹的影响要更甚于斯内克。在说出复仇的誓言之后，卡兹有一句话的含义却不是非常明朗："我要让他们归还我们的过去。""过去"是指"无界之师"这一斯内克与卡兹共同建立的私人武装，还是有着更深的含义？他与赛弗之间的真实关系及恩怨如何处理，令人遐想连篇。


■比起原来的形象，米勒的新造型透着一种特有的冷酷气息


■ Big Boss 化身为 Punished Snake 后，额头的"角"以及满脸的疤痕成为新的印记。

山猫——活在谎言中的宿敌：山猫新的容貌与系列中曾出现的颇为不同，但红色围巾，靴上的马刺以及左轮手枪等标志已足以表明他的身份。由系列设定可知，1970 至 1980 年代期间，山猫从属于苏联总参谋部军事情报总局（GRU），他参与了苏联对阿富汗的入侵（1979–1989），并在此期间以其残忍的拷问技能自穆斯林游击队员处获得了"囚牢"（Shalashaska）的绰号，预告片中对其拷问方法的展示可谓不厌其详。

此作中山猫首次与主角同一阵线出现，虽然身属苏联，却同时是美国安插的一名潜伏特工，其与赛弗的关系同样亦非表面上的对立关系如此简单。


■作为基本上贯穿系列各个作品的人物，山猫还有多少秘密呢？



骷髅脸的身分如今仍然是个谜，但有一点可以肯定，XOF组织不可小觑。

2.2 敌方 Enemies

赛弗，即《食蛇者（Snake Eater）》中的零上校（Major Zero）。在食蛇者行动结束后，他与斯内克由于理念的分歧而走上了截然不同的路线，对斯内克能力的忌惮及崇拜，也让他渐渐与斯内克成为敌人，不仅一手造就了无界之师的覆灭，成为斯内克及卡兹复仇的目标，更在非洲进行了新的兵器试验。

没有过往的幽灵－骷髅脸（Skull Face）：曾于《原爆点》预告片中登场的XOF组织长官终于有了正式的名称：骷髅脸。这位在那部预告片中大量出镜的角色在此处只是一闪而过，其真实身分仍是谜团重重，毫无头绪。

子虚乌有之人：酷似沃尔金（Volgin）的长角幻影及酷似心理螳螂（Psycho Mantis）的红发士兵再次出现。此外，预告片中还出现了一种面部类似骷髅脸的新型敌人，身份未知，具有远超常人的跳跃能力。

2.3 次要角色 Support

次要角色中，新旧角色各三名。新增三名角色为静默、伊莱及密语者，曾于《和平行者》中出场的休伊、帕兹、奇科将继续登场。此次预告片的一大特点是为每名人物添加了一句概括人物特征的批语。

静默——言语被剥夺的狙击手：静默所属阵营不明，从所着服装判断，片头处遭受山猫电刑的就是她，不知其语言能力是天生残缺还是受刑所失。同为女性狙击手，她和狙击雪狼（Sniper Wolf）之间是否相关尚属未知，但在预告片中，从狙击位起身后的静默，双眼附近的暗影渐渐消失，不禁令人联想到曾于《食蛇者》中出现的狙击手末日（The End）所特有的光合作用能力，或许静默也拥有系列一直以来保留的超自然能力设定。



“白亚美”什么的，这样的人物设定颇值得期待。



必须承认，利奎德小时候就已经很有BOSS相了……

伊莱（Eli）——诅咒自身命运的少年：姓名、发型、年龄、姿态神情以及这句短短的人物说明都不得不让人将这个小孩与利奎德·斯内克（Liquid Snake）联系起来。魔童计划（Les Enfants Terribles）起始于1971年，利奎德和索利德·斯内克出生于1972年。到《幻痛》所发生的1984年，利奎德应该已经12岁了，与Eli的个头大致相仿。同样的金发背头，同样的玩世不恭的表情，名字中相同的“Li”两个字母，以及对自身命运的憎恨，都与利奎德如出一辙。

密语者－离弃故土的智者：在GDC上的狐狸引擎（FOX Engine）技术展示中曾出现过它的头部建模，当时曾提及这个角色的年龄已经超过一百岁。这使得他成为足以与末日比肩的全系列年事最高的两名角色。密语者这个词类似风语者（Wind Talker），均指以一种类似编码的特殊语言进行沟通的战时情报提供者。再加上离弃故土四字，这个角色或许会成为本作中情报的重要来源。

立场坚定的技术专家——艾默里克：《和平行者》中的休伊由于天生脊柱畸形而乘坐轮椅，预告片中他获得了一幅增强型外骨骼（与小型MG的腿部结构有一定相似度）得以站立，同时也可以看到他高举双臂并喃喃自语。GDC预告中无界之师覆灭部分并未出现他的身影，而新预告片中他却遭受了卡兹及山猫的拷问。在这副外骨骼与无界之师覆灭之间，是否有什么联系呢？

帕兹彻底摆脱了《和平行者》中的造型，剪成了类似奥尔加（Olga）的短发。预告中，可以看到她双手被锁链所捆，跪地为囚。从PAX的《原爆点》预告片可知，被囚的帕兹吐露了关于无界之师的一切信息。斯内克等为了追查赛弗的线索而去营救帕兹，却正中赛弗下怀，恰恰是依靠帕兹这木马，赛弗才得以摧毁无界之师。

《和平行者》中，奇科曾在被俘后不堪折磨出卖过无界之师，彼时斯内克曾以枪击穿一幅他的照片来告诉他重新开始。但在新预告片中可以看斯内克紧紧卡住奇科脖颈的一幕。同样从最早的《原爆点》预告片可知，奇科与帕兹一样，被骷髅脸领导的XOF组织俘虏关押在欧米伽基地中，并且已经再次背叛无界之师。斯内克对待奇科态度的明显变化也与本作主题的黑暗化紧密应和。



玩法 Gaming

3.1 动作 Action

预告片中同样展示了大量动作场面，给人完全耳目一新的感受。斯内克增加的动作大致数来有：骑马、马上侧伏、下马翻滚、冲刺、抓墙跳、前扑伏地及随后的快速起身（两个单独的动作，非前作中的翻滚），负重（肩扛卡兹）时射击。给人带来全新感受的其实是靠各个动作之间衔接的连贯性所带来的动作真实感。当然，从这一系列动作增补中可以看到其他游戏的影子。如骑马之于《荒野大救赎》，抓墙跳之于《波斯王子》等。

新的动作也带来了新的潜入模式，斯内克可以侧伏于马背上躲过侦察，也可以爬上卡车随之潜入。种种新的动作，配合高低差以及光影效果极为明显的潜入环境，给予了斯内克更大的潜入自由度，也将本作的动作属性大大提升。相信看过预告后，你一定会不敢相信，《幻痛》之前你一直以来所操作的斯内克，其实根本不会跳跃。

自《食蛇者》引入的近距离格斗术（CQC：Close Quarters Combat）也在此作中升级为动态近距离格斗术（Dynamic CQC）。预告中斯内克自黑暗中出现，趁敌方士兵错愕之际，抢夺枪械直接击毙该士兵，整个动作如行云流水，毫无停顿及艰涩感。系列以往作品中并无缴械动作，至多可将敌兵武器击飞，而无法化为己用，遑论将这一整套动作于眨眼间完成。动态近距离格斗术的引入使得玩家可以在小规模遭遇战中快速反应以占得先机，进一步提升游戏节奏及操作流畅性。



沙箱游戏的要素之一便是随时可以将各种交通工具据为己有，坦克、装甲车什么的，也都属于广义上的交通工具，蛇叔当然可以抢了！



预告片中展现了负重射击的镜头，估计操作起来比较考验玩家的耐性。

3.2 开放世界 Open World

《潜龙谍影》迈向开放世界：系列正统作品一直都保持了相对线性的结构，掌上作品虽具备一定的自由度，但同样有限。此次迈向完全的开放世界，意味着整个游戏的规模，不论地图规模、事件数量等，均将有较大规模的提升，同时制作方式也将全面革新。不仅制作方要放弃过去积累的一些经验，习惯了线性叙事的玩家同样面临挑战。因此小岛将以拥有较小规模开放世界、且无实时时间变化的《原爆点》作为序章，让玩家能够在逐渐习惯开放世界设定的同时，过渡到《幻痛》的完全开放世界。

从预告片中可以看到，制作组已经对阿富汗境内平均海拔较高、山峦密布、兼备沙漠的地理环境做了较好的还原。在此基础上，又加入了实时天气变化和真实时间流动的要素。斯内克可以借助沙尘暴的掩护来夺走敌方的车辆为己用，或藉此穿透敌方防线。预告片中也展示了 24 小时期间光线的变化，在 E3 访谈中，小岛曾谈到不同的时间点对潜入策略会产生极大的影响，因此可以想见也许玩家需要根据对潜入时间点的预判来决定随身携带何种设备。


以阿富汗为背景的"荒野大复仇"……

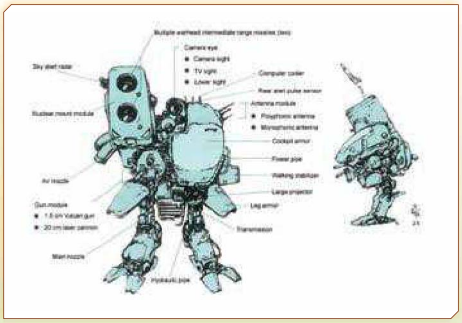
对开放世界来说，可以快速抵达各个场所的交通工具必不可少。预告片中出现的交通工具大致有：马、吉普车、卡车、坦克、直升机。从《原爆点》预告片中已知，斯内克可以随时召唤直升机在各个场所自由切换，但相信在母基地被摧毁后，孤身一人的斯内克需在建立钻石狗的过程中逐渐获得各种交通工具。预告片中出现的动物并不多，只见到路上的一些羊群，不过对曾成功制作过《食蛇者》中丛林生存的小岛组来说，这部分应当能够得到足够的细节支撑。


作为沙箱游戏，《MGSV》当然也少不了飙车桥段了。

3.3 装备 Gear

装备一直是系列提升游戏性的重要系统，预告片中展示的新装备并不多。双筒望远镜初代就存在，但在开放世界的设定下，其功能变得更为重要，预告中展示了在远处以双筒望远镜观察敌方兵力配置的情景。在展示实时时间流逝时，出现了两样道具，其一为表，其二为雪茄。前者是为对应时间流逝而加入的新道具，后者则是系列必不可少的传统道具，只是这次一连吸了 24 个小时，难道把电子香烟的发明时间提前到 1984 年了(笑)?

真正令人眼前一亮的装备是加长版预告片最后出现的可驾乘型双足机器人，将它与初代的 TX-55 对比一下，可见二者相似度极高。斯内克的画外音指出，赛弗在非洲开发的武器为"缺失的拼图"，这将是一种足以超越 MG（Metal Gear）的武器。不知 TX-55 的作者马德纳博士（Dr. Madnar）是否会在此作中出现？而小型化的 MG 又将如何超越 MG？不论如何，加长版终于弥补了微软发布会上预告片无 MG 的缺憾。





尾声 Epilogue

4.1 配乐 Music

本次预告片的主题曲名为《父罪（Sins of the Father）》，本田晃弘作曲，唐娜·伯克献声。两人曾合作为《和平行者》献上主题曲《天堂破碎（Heavens Divide）》，此次再度携手，作品仍旧相当出色。值得注意的是这首歌的标题"父罪"，是圣经中反复出现的一段话，见于《申命记 5:9》等章："不可跪拜那些像，也不可事奉它，因为我耶和华你的神是忌邪的神。恨我的，我必追讨他的罪，自父及子，直到三、四代。"预告片中曾反复出现儿童士兵的群像，以及他们在成年士兵指导下练习握枪射击的镜头，联想到斯内克将钻石放入囚笼中儿童手中的镜头，也许这首歌所哀叹的，正是堕落之蛇的罪孽延续到了为他所培养的这些儿童士兵上这一悲剧。


对童军主题的关注，使作品更具批判现实主义价值。

4.2 一致性 Consistency

《潜龙谍影》迈向开放世界：系列正统作品一直都保持了相对线性的结构，掌上作品虽具备一定的自由度，但同样有限。此次迈向完全的开放世界，意味着整个游戏的规模，不论地图规模、事件数量等，均将有较大规模的提升，同时制爆点》预告片中已知，斯内克可以随时召唤直升机在各个场所自由切换，但相信在母基地被摧毁后，孤身一人的斯内克需在建立钻石狗的过程中逐渐获得各种交通工具。预告片中出现的动物并不多，只见到路上的一些羊群，不过对曾成功制作过《食蛇者》中丛林生存的小岛组来说，这部分应当能够得到足够的细节支撑。


《和平行者》中的那些鲜活的角色，在本作中命运将会如何呢？

4.3 涅槃 Nirvana

关注过狐狸引擎（FoxEngine）的技术演示就会知道，在家用机领域正统续作长达五年的沉寂期间，小岛组不仅磨刀不误砍柴工地建设了一个全新的引擎，更随之建构了一整套全新的制作理念。《幻痛》对于整个系列而言，是一个全新的开始。开放世界的详细设定、流畅的动作系统、全新的游戏方式、分章节的发售方式，都预示着《潜龙谍影》已经正式迈进次时代。但观看完整部预告片之后，相信玩家们仍旧能够感受到系列一直以来最吸引人的部分：对严肃主题的关注及高超的故事讲述能力。正如小岛秀夫在访谈中所说的："游戏技术及硬件一直在进步并变得越来越棒，但我们仍在拿枪与外星人作战。我不想这样，我想要制作有着深刻主题的游戏，并改变整个产业。所以我们制作了这款游戏，让大家在其间体验我所想讲述的故事。"希望《幻痛》能够在这个方向实现突破，为系列设下一个新的起点。

E3 2013 PART 1-3

王者气魄，展会最佳

E3最重磅泰坦天降



E3上足够震撼的作品还有另一个，那就是由原本《COD 现代战争》制作人打造的新作《泰坦天降》。他们这次在微软发布会上的展出绝对可以称作一鸣惊人，之后更是得奖无数。本作的故事主题是重新夺回家园的战争，巨型泰坦与好莱坞级别的战场是最大卖点，相信第一次看到本作后大伙儿都仿佛回到当年初看到《COD 现代战争》时的震撼。话不多说，赶快来让我们领路一下这款次时代大作的魅力吧。

泰坦天降	EA		主视角射击
多机种	Titanfall		美版
	2014年第一季度	人数未定	售价未定
	对应机种为X360、Xbox One		对应玩家年龄未定

文 华尔兹　美编 anubis



▲得益于Source引擎，游戏拥有非常棒的画面以及十足的帧数。

起源

《泰坦天降》这个项目始动于2011年，本来准备只在本世代主机上发售。开发商Respawn团队起初定义好游戏的整体框架后，他们打算使用Valve的Source引擎，这样可以保证游戏保持60帧的画面表现。游戏打造过程中最大的难题就是如何才能超越Respawn他们当年自己制作的《COD 现代战争》，由于机能所限在开发过程中技术受到了限制，只能不断地优化现有技术，本世代主机已经无法满足这帮团队超越自我的雄心壮志，显然打造次时代游戏才是他们希望做的，于是游戏的开发工作重点转移至Xbox One平台，而原本的X360版依然被保留。

游戏的多人战场机甲对抗概念是通过多次讨论总结而来，《泰坦天降》的整体概念有着三个关键词，分别是变化性，战场生存理念以及融合了多人模式与电影化故事的战役模式。

泰坦机甲

以往的打枪游戏只有简单地对目标点攻击，但在本作中被称为泰坦的巨型拟人机甲成为了主轴，普通战士与泰坦的战斗就像猫与鼠的较量一样。战场上敌人会像“爆米花”一样涌来，玩家通过爆炸将他们一网打尽便可获得最大的满足感。

骑乘机甲虽然看上去笨重，其实远比想象中要灵活，泰坦除了拥有极强的火力外，还可以发动心灵感应一样的能力将敌人的子弹停住扔回去，当泰坦受损处于危险状态时，玩家可以继续战斗到底或者选择弹射。弹射后玩家会冲向天空，玩家可以前往地图至高点。不过这个过程是相当危险的，玩家弹射过程中无法移动，弹射到空中无保护措施，在空中被其他玩家当场击毙的次数不在少数。



■泰坦间的战斗是游戏的重头戏。

©2013 Electronic Arts Inc


■驾驶员移动灵活，在战场上飞檐走壁。

驾驶员战斗

驾驶员状态下地面战同样有利，甚至面对泰坦时也不会处于绝对劣势，利用喷射背包可以实现在地图中的飞檐走壁，节奏十分快速。驾驶员状态下除了移动速度优势外，还能潜行杀敌，有很好的隐蔽性，可以使用类似“隐身”的能力。玩家还能跳到队友的泰坦上高瞻远瞩，查看地势。更刺激的则是跳到敌人的泰坦上将他们从里面拖出来。

驾驶员状态下的武器设定很有意思，比如拿一把手枪类武器，只要用它瞄准敌人一段时间便可对其自动爆头，虽然听起来很强力，但游戏中角色移动速度很快，瞄准起来可不是一件简单的事情。相反，它更适合用来偷袭对手。游戏中驾驶员状态下还有很多强力的武器用来对付泰坦。

游戏的战斗将充满变数，比如玩家可以选择从泰坦中弹射到战场上，找到自己的队友后与其他驾驶泰坦的玩家一起战斗，驾驶员状态下的玩家可以在远处用RPG对着敌人的泰坦轰炸，当赢得战斗后便可将敌人的驾驶员从中拽出来。游戏最直接的目的就是打造一款真正有趣的游戏。



云端计算

游戏的网战将采用云端计算系统，如此一来游戏便可使用专用的服务平台来提供更好更稳定的网络环境，消除主机玩家优势。不过本作的云端计算还有一项更棒的服务内容，它可以为玩家随机生成所有AI控制的敌人，玩家连接网络状态下，云端系统将计算玩家的战场状态，生成多变的AI，系统会不断生成敌人在战场上围绕玩家战斗，在单机状态下也可以体会到不断变化的内容，打起来更像是网战。


■从运输机上前往战场一线。

试玩报告

文：稀饭

在EA的众多游戏中，《泰坦天降》绝对算是最热门的一个，笔者在展会开始的第三天早上一开门就跑去排队，花了足足一个小时才终于见到了这款游戏的真面貌。这款作品纯主打网战，所以游戏媒体看到的就是一场实际演示的网战，演示小黑屋里的两个屏幕分别显示各一位战士，能力各有不同。我因为场地所限只能站在左方的走道中，所以看到的基本是左方的画面。从开始，这款游戏就展现出了一些有《COD 现代战争》的特点，例如人物跑动时的手臂挥动方式，杀死敌人时的奖励分数等等，但随着角色开始使用二段跳攀爬建筑和飞檐走壁，《泰坦天降》迅速表现出了自己特有的战斗感觉，这里的战斗不再是《COD》时代的平面式战斗，而是立体的，各个玩家可以依靠角色背后的喷射包前往场景的高处俯览战场并狙击敌人，也可以通过建筑间复杂的通道来和敌人展开游击战。

因为背景更改为未来战争，所以本作中有不少超现实的武器，例如可以自动锁定敌人头部射击的手枪，发射集束导弹的发射器还有释放雷电的装置等等，当然，作为科幻要素的终极象征，本作还有另外一个主要元素，那就是泰坦。

本作当中，泰坦被用于指代那些从母舰中空投而下的巨大机器人，他们大概有六七个人那么高，手持大威力的火炮步枪，能够承受极大量的伤害，一般人类士兵在其面前毫无反抗之力，瞬间就会被轰杀。

那么泰坦和泰坦之间的战斗又是怎么样的？从目前观看到的实际情况看来，泰坦和泰坦之间的战斗要更胶着一些，并不会像是人类战斗般地一招致命。每一个泰坦都具备两种进攻能力，第一种是使用手中的火炮步枪攻击敌人，但另一个却是一个反弹力场，在这个力场开启时，泰坦能够把敌人射过来的子弹全数吸收，然后等




■巨型泰坦气势磅礴，动作拟人度颇高。

玩家关闭力场时，这些子弹将其全部反弹回敌人处，等于以彼之矛攻彼之身，敌人进攻得越猛烈，受到的反击也就越强。

除了泰坦之间彼此对决，玩家也可以扮演一回打倒哥利亚巨人的大卫，只要成功地通过建筑高层攀爬到泰坦的背部，玩家就能够直接用枪械摧毁其控制核心，让这台庞然大物毁于一旦。除此之外，用特殊的连杀奖励和角色本身配置的集束导弹发射器也可以击毁泰坦，这些机器人虽然火力强大，移动能力也不差，但身体终究太巨大，很多时候就是一个活靶子，如果得不到其他队友的保护，很容易会被其他人类敌人用蜂群战术骚扰而死。

玩家们看到这里可能会有疑问，到底泰坦是怎么出现的？是随机掉落在战场中还是依靠连杀奖励获得？但根据笔者观察，每一个玩家都有呼叫泰坦的权限，只不过呼叫的时间并不一致，专属于玩家自己的泰坦需要时间去建造，而建造完成后还需要在合适的场所才能够空降。尽管在现场没有特别感觉出来，不过似乎同场出现的泰坦存在数量限制，而且因为建造泰坦并没有倒数设定，所以很有可能游戏本身对泰坦的登场顺序进行的限制，让本作始终保持少数几台泰坦和大量人类士兵同场战斗的情况，而不是机器人大战。

文 纱迦 美编 一刀



欢迎来到游戏的次世代，从这个时刻开始，我们展示的一切都是为 Xbox One 而准备的。作为微软游戏工作室的主管，我从未如此地为我们正在开发的游戏感到自豪。微软对全世界的工作室投入了空前的资金来制作新的原创游戏，我们目前正在开发的游戏数量比 Xbox 历史上的任何时候都要多！

——菲尔·斯宾赛

E3 2013 PART 2-1

游戏，游戏，游戏！

E3 2013微软新闻发布会亲历



■每年微软的发布会都在南加州大学盖伦中心进行。

这次洛杉矶之行，负责接待我们的仍是上次的小张。微软发布会是当地时间 6 月 10 日上午 9 点 30 半开始，从我们下榻的酒店到发布会举办地——南加州大学盖伦中心只要半个小时车程，不过小张建议我们 7 点就出发，原因是周一上午洛杉矶路况不佳，去年胜负师和星夜就因堵车而险些没赶上。听了他的描述之后我们不寒而栗，于是 6 点半就赶紧起床，然后随便找了家赛百味用过早餐，之后便直奔盖伦中心。不过和去年不同的是，这次我们一路上非常顺，结果抵达会场并停好车之后还没到 8 点钟，于是便当仁不让地成为了排在队伍最前面的人。另外，右图这个，便是微软发布会的入场券，很精致的小玩意儿。



CHECK 1 发布会高光时刻

本次发布会我们UCG报道团的位置在二楼右侧，虽然不是正前方，但依然能看到全场，而且不用怎么扭头就能看到面对舞台的字幕机。出乎现场所有观众意料的是，微软发布会竟然是用《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》开场。这段预告片信息量巨大，不仅有最新技术展示，而且交代了游戏玩法，还有大量新老角色出场，一下子就炒热了会场的气氛。接下来唐·马崔克请出了小岛秀夫，不禁让人想起当年的 E3 拍肩，不过这次小岛寒暄两句就下场了，之后整个 E3 展也没有任何试玩情报，看来游戏的完成度并不高。

纵观整场发布会，像《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》这样的高光时刻还有不少，不可不提的当然是士官长的再次现身。在《光环》新作的视频中，士官长一开始打扮成沙漠中的旅人，由于一开始并未说明这是《光环》新作，不少人都不由得联想到了《行》，难怪会后陈星汉在微博上吐槽说这就像是 60 美金的《行》的样子。当士官长的头盔出现于观众视野时，视《光环》为信仰的美国人无不疯狂叫好。不过这个新作目前只预定于 2014 年发售，连标题都没确定，很明显只是用来牵制 PS4 的。

和 Xbox One 发布会最后登场的《COD 幽灵》相比，这次压轴的《泰坦天降》明显更受好评。由于E3 展之前《GAMEINFORMER》杂志已经泄露了本作的存在，主流媒体都对这个由原 IW 主力制作的新作寄予了极高的期望。在发布会上游戏放出了一段试玩视频，Respawn 工作室的才华显露无遗。这段视频让人想起 2007 年初见《COD4 现代战争》时的情景，《COD4 现代战争》的成功将 COD 提升为两千万级的世界第一游戏品牌，而这次的《泰坦天降》将会为 Xbox One 带来什么呢？从现场观众疯狂的叫好声中你不难得到答案。

比较有趣的是微软在发布会上摆了两记乌龙，首先是《猩红飞龙》的演示没有声音，然后轮到《战地 4》上场演示时这个问题再次发生。微软当然不可能让 EA 这么重要的盟友当场吃瘪，经过紧急排检之后终于恢复了声音。在耐心等待的这段时间内，EA 的帕崔克·索德伦德倒是表现平静，几次反过来安慰观众，引得现场发出一阵阵笑声。



■《战地 4》的次世代版才支持 64 人联机，你是否要考虑一下升级呢？

CHECK 2

Xbox One独占云集

Xbox One已经在5月底完成了首秀，但并未获得满堂彩，原因在于没有透露太多有关游戏的内容。对此微软高层也是反复强调E3展将以游戏为主。果不其然，在展会的一开始，唐·马崔克便表示："我们今天只会谈游戏。"并承诺将带来13款由Xbox One独占的游戏，这让现场响起了一片叫好声。首先登场的是Crytek的《崛起 罗马之子》，



▲《极限竞速5》是目前表现最好的Xbox One游戏，同时也是分量最重的首发游戏。

之后陆续登场的游戏包括《杀手本能》、《捣蛋小子》、《极限竞速5》、《我的世界Xbox One版》、《量子破碎》、《D4》、《火花计划》、《猩红飞龙》、《丧尸围城3》，以及3款正在制作中的游戏，其中包括343的《光环》新作。屏幕上接二连三出现的exlcusive(独占)字样令全场陷入疯狂。

值得一提的是以上游戏并非现阶段Xbox One的全部阵容，像《Power Star Golf》、《LocoCycle》这两个游戏在展会现场有试玩，但发布会上并未进行介绍。Rare的人气Kinect游戏《Kinect运动大会》将推出续作，而且确认首发，同样也缺席了发布会。此外如果算上《泰坦天降》、《植物大战僵尸 花园战争》这种家用机领域由微软平台独占的游戏，Xbox One的阵容将更加强大！微软没有食言，在E3上为玩家带来了一场只有游戏的盛宴。

Xbox One的游戏阵容中，最引人注目的作品当属《极限竞速5》和《火花计划》。《极限竞速5》在今冬将面临索尼《GT赛车5》和《驾驶俱乐部》的双重夹击，并肩负着Xbox One的首发大任，不


▲唐·马崔克在E3展后的一次采访中，将本作误称为《光环5》，不由得让人想入非非。

过从实际试玩情况来看表现优异，是目前最好的次世代游戏之一。在微软发布会上，Turn 10的丹·格里纳沃特重点展示了游戏的云端学习功能——虚拟驾驶代理（Drivatar），这与此前Xbox One官网上透露的自动游戏功能相吻合。而《火花计划》则是微软版《我的世界》，本体免费，会推出PC和Xbox One版，资料共通。借助触摸屏、Kinect One和Xbox Smartglass，游戏的操作十分便捷，其无限的可玩性有望为Xbox One带来各种可能。

CHECK 3

首发价格：499

在三周前的Xbox One发布会上，微软没有宣布Xbox One的发售时间以及定价，很明显就是要留到E3上来宣布。最终微软宣布，Xbox One将于今年11月在全世界21个国家和地区发售，其中美版价格为499.99美元，欧版为499.99欧元，英国为429.99英镑。由于Xbox One将捆绑Kinect One销售，外界对其定价的估计普遍偏高。499的价位不算便宜，但也没超过500的心理线，因此价格公布之后现场依然是掌声雷动。此外微软还将推出Day One限量版Xbox One套装，该套装将包含Day One限量版无线手柄，独特的Day One成就：Xbox One Preorder（1个/0点），以及4款首发游戏的独有DLC。



□Xbox One的包装盒一反绿色传统，改为一身黑。

Xbox One首发的21个国家和地区不包括亚洲，港台日全部落选。不过以X360的前例来看，亚洲地区晚于欧美发售实属正常。在发布会后有西方媒体报道称，日本虽不在首发之



■各大欧美购物网站均已开展Xbox One的预定工作。

列，但依然有望有2013年内登场。微软已确定会参加今年的东京游戏展，相信不久之后就会有更确切的情报放出。

三周前微软声称Xbox One有15款独占游戏，微软发布会上公布了13款，外加两款漏掉的，15款之数不虚。再加上第三方的跨平台作品如《战地4》、《COD幽灵》，Xbox One的游戏阵容十分强大。不过目前Xbox One的首发游戏数量并不明确，已确定的首发游戏为《崛起 罗马之子》、《极限竞速5》、《丧尸围城3》、《Kinect运动大会 强手如云》，这4款游戏都会推出Day One版。而根据Amazon、百思买等购物网站的情报，第三方的重头首发游戏有《COD幽灵》、《战地4》、《极品飞车 劲敌》。Xbox One游戏的价格为59.99美元，与本世代持平。

CHECK 4

X360可战十年

到今年11月为止，X360便将走过整整8个年头，以过去的眼光来看它已经算是不折不扣的高龄主机。不过微软显然没有放弃X360的用户，在发布会上微软承诺仍将提供数百款X360游戏给玩家，并在展会上展示了3款X360作品，分别是《坦克世界X360版》、《麦克斯 兄弟魔咒》以及《黑暗之魂2》。虽然新作不多，但考虑到年末X360游戏阵容的鼎盛程度，在时间有限的发布会上不做过多说明是可以理解的。其中《坦克世界X360版》已于当周在Xbox LIVE开始了BETA测试，而由丹麦工作室Press Play制作的《麦克斯 兄弟魔咒》能登上大雅之堂，应该是微软籍此来证明自己对待小工作室的友善态度。

新型X360的公布是发布会上的一个惊喜，该机型已于6月10日当天在美国上市。新型X360体积更小，表面更光滑，运行时噪音更低。在美国将分三个版本发售，分别是199.99美元的4GB版，299.99美元的250GB版，以及299.99美元的4GB+Kinect版。

发布会上确认X360的金会员资格将可继承于Xbox One之上，这点算是意料之内的回应。不过微软同时表示将从今年7月开始，每月为金会员提供两款免费大作，此举赢得了老外们如狼似虎的叫好声。很显然此举借鉴了竞争对手PSN+的服务特点，现场展示了两款在免费之列的大作：《光环3》和《刺客信条Ⅱ》。

走出微软发布会的现场时，感觉心里特别充实。最近几年微软的E3发布会总要拨出不少时间来大谈传统玩家不怎么关心的多媒体战略，这回由于该说的都在Xbox One发表时说过了，导致整个发布会变成了一场完完全全的游戏盛宴。而微软为Xbox One准备的游戏阵容之豪华也非常出人意料，



□新版X360的外型设计参考了Xbox One的特点。

看来年内发售是毫无疑问可言了。要不是当时还有很多问题没有搞清楚，我简直想直接归到附近的GAMESTOP定购一台Day One限定主机了。最近几年的成功让微软不再满足于当主机大战的参予者，这回它要当业界规则的制定者。只不过愿望是美好的，现实是残酷的，最终微软还是选择了向广大玩家妥协。

文 稀饭 美编 一刀



"PS4 将不会给予二手游戏新的限制！"Jack Tretton 话音刚落，整个索尼发布会欢声雷动，玩家们的热情是如此高涨如此疯狂，这欢呼声持续了接近十秒后才缓落，随后又再次被 Jack Tretton 抛出的话语一再引爆。这预示着今年索尼在 E3 上的全面胜利，舆论一时纷纷倒向 PS4，Xbox One 的几大"缺点"被各方口诛笔伐，似乎新世代主机的胜负在这一刻已经见分晓。

这是玩家利益的胜利，但却是游戏厂商利益的哀歌，至于这场胜利对于索尼来说是否真的如发布会上看起来地那样风光，恐怕只有索尼自己最清楚。

E3 2013 PART 2-2

索尼：绝地反击战

E3 2013索尼新闻发布会亲历

CHECK 1 慢节奏的优雅

在出发前往洛杉矶前，我们便收到 SCEA 的通知，告知我们索尼的发布会将会在美国时间的 10 号下午 6 点举行，但在 4 点的时候就会举办一个面对各大媒体朋友的派对，并非常欢迎我们去参加。面对如此盛情，我们却实在是有点左右为难，今年育碧的发布会时间安排在下午 3 点中举行，而且发布会现场远离其他厂商发布会在所在之地，哪怕在参加完发布会匆匆赶回，最多也只能赶得上索尼的发布会，派对是绝对来不及了。

考虑到今年是两台新主机公布的重要关头，哪一家发布会上都有可能包含着猛料，我们最终还是只能遗憾地错过了派对，在拥挤不堪的育碧发布会现场看完精彩的内容后才闷头赶往索尼发布会所在的洛杉矶纪念体育馆，总算是在发布会开始前来到了现场。今年恰逢新主机公布，发布会现场人头涌动，索尼方面对于入场人员的管理也变得相当严格，所以曾经一度告诉我们只有一位采访者可以入场。幸好最后得到 SCEA 的杜小姐帮助，还是确保了我和纱迦两人的名额，所以我们靠着索尼派发的手腕带轻松入场，只可怜了一路充当司机与最强外援的霍比特人同志和外国友人 Courtland Brower（爱称 B 哥）都被拦在门外，只能和杜小姐一起等，看看有没有空位可以让他们进



■远离热闹的派对，我们躲在安静的角落等待着发布会开场。

场，一窥 PS4 主机的真面目。

虽然有些遗憾，但总算比往年的邮件故障导致入场太迟要好，而更令我们庆幸的是，原来派对指的是在露天的广场中摆出的一片圆桌，附近停了几台饮食车，供各大媒体买食物饮料，和我们想象中的派对有点不太一样。考虑到此时天使之城正是艳阳当空的天气，这种美式派对可能符合当地人爱好，我们这些东方媒体人却是有点消受不起，错过了倒也是塞翁失马，而且趁着其他媒体人正在广场上消磨时间，我们两人迅速排上媒体通道，一开场就进入了会场，还凭着手拿的摄像机，被当成电视媒体，非常有幸地坐在了整个发布会的中心位置。在我们身边的是被索尼所邀请来的 PSN 忠实用户，毫无疑问，他们对能够被受邀来到这里充满了感激和兴奋之情，所以每当发布会上出现新的爆点，这里总会变成一片欢呼的海洋。

比起其他发布会，索尼发布会有个有趣的特点，会场分成上方的一个大屏幕和下方的六个小屏幕，小屏幕分别对应一款 PS 系即将推出的新作，包括 PS4 上的《杀戮地带 暗影坠落》,《无名英雄 再来者》,《驾驶俱乐部》,《Knack》和 PSV 上的《撕纸小邮差》还有《杀戮地带 雇佣兵》，大屏幕会轮流显示六个小屏幕中某一个的试玩状况。所以尽管发布会开始时间迟于预定时间，我们还是渡过了一段悠闲而有趣的时光，并静静等待着众多精彩消息的到来。

无论是开场的派对还是会场的设置，索尼带给我们的感受都是一种成竹在胸的从容，它用雅致的风格来折服用户，拒绝完全服从于美式的短平快节奏，无怪乎时至今日，PS 系产品仍然是受过人文氛围熏陶的欧洲人的首选。



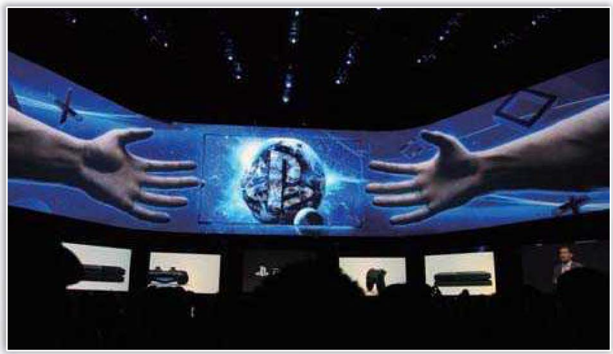
■洛杉矶纪念体育馆安静的一角。

CHECK 2 不徐不疾的步调

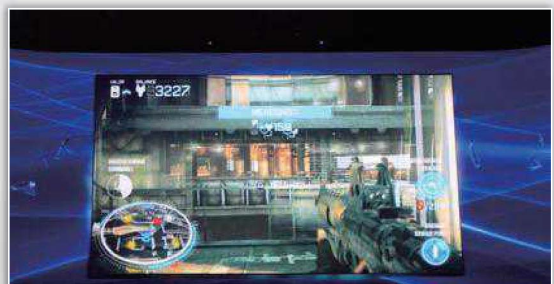
微软发布会用《MGS Ⅴ》先声夺人，而索尼发布会却从容地用众多游戏片段剪辑成的精彩影像作为开场，想要展现出 PS 系平台上目前纷呈的游戏内容，也暗合了新世代主机 PS4 的定位。以此为基调，整个发布会的结构也显得繁复而庞杂，并不像竞争对手般地只专注于游戏，而是全面性地向玩家介绍整个 PS 家族的新面貌。

纵观整个发布会，索尼采取的都是一种很淡定的节奏，整个发布会长达一个半小时，期间看点并不特别密集，但分布得很均匀，足以保持住观众的注意力。这固然是因为索尼发布会是当天最后一个发布会，不至于受其他厂商发布会制约，但也是因为索尼发布会的任务比起其他厂商都要重，目前索尼旗下的三台主机都要瓜分这场发布会中不多的宝贵时间。当然，大部分时间还是留给了今年的主角 PS4，而 PS3 也得到了一定程度的照顾，至于 PSV，或许是因为这台掌机还尚未进入成熟期，索尼对其的关注度并不高，所以尽管发布会上还是宣布了一些 PSV 上将会登场的游戏，基本上却是一带而过。

但整体而言，今年的索尼发布会节奏比起往年的确要更快一些，读者们应该都还记得去年那灾难性的《魔法之书》演示，极长的演示跨度让人昏昏欲睡。而今年，除了标志性的大人物发言还是略显拖沓，其余部分都保持着一个恰如其分的良好节奏，哪怕是最简略的 PSV 游戏部分也显得干脆利落，抛出一个个新游戏后立刻马不停蹄奔往下一个主题。可是索尼过往发布会的缺点——又或是特点仍然有所保留，抓住一个点在述说理念的情况仍然时有出现，这种内容不但在视频上看起来是干巴巴的，今年亲历会场，我们发现就算是现场观众对此也并不感兴趣，惟有游戏，才能够引爆玩家的兴奋点，在这一点上，索尼仍然要向竞争对手和两家第三方厂商好好学习一下。



纵观今年索尼发布会的游戏阵容，有惊喜之处，但令人遗憾的是大多都是第三方跨平台作品，第一方独占作品迎来的欢呼声并不如想象中强烈，主要原因之一就是虽然数量尚可，但份量不足。例如具有年度游戏潜质的大作《最后生还者》在 6 月 14 日发售，离发布会只有四天距离，而索尼却仍然吝啬地不肯放出更多有意义的新消息，而是用一段混杂着少量新影像和大量旧影像的宣传片来应付观众，后续登场的《木偶人》和《雨》各有特色，却都秉承着索尼以往的创意风格，并不是走大作卖相的路线。当然，这一连串影像用《超凡 双生》和《GT6》作为结尾是令人满意的，也说明了 PS3 平台在接下来的一段时间中仍然存在着令人期待的独占大作。



■《杀戮地带 雇佣兵》是发布会上卖相最好信息量最高的 PSV 游戏之一。

相比起来，跨平台大作方面，索尼争取到的特别内容中惊喜并不多，大多数第三方在新世代初期仍然秉持着一碗水端平的方针，哪怕单一个游戏有对应 PS4 的独占内容，肯定也会在另一个游戏上给予另一方好处，所以无论是《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》的特殊皮肤还是《横行霸道Ⅴ》的同捆耳机套装都不显得特别有吸引力。

不过正如前文所说，这场发布会的主角是 PS4，相比起来，其他 PS 系主机的内容都只是点缀，而这一台新世代主机的软件阵容令人满意。第一方大作中，早已公布的《杀戮地带 暗影坠落》和《无名英雄 再来者》都是标志性的品牌，为 PS4 首发保驾护航自然是义不容辞，还有《驾驶俱乐部》、《Knack》和《教团 1886》这样的新品牌加入战团。而在次世代主机独占的游戏品牌当中，还有《DC 宇宙在线》、《暗黑破坏神Ⅲ》、《见证》和《行星边际 2》等作品登场，阵容可谓惊人，加上众多带有异色风格，但在欧美人气极高的独立游戏助拳，首发 PS4 的玩家是不用愁没游戏玩的。

比较遗憾的是，PS4 那神秘的主机造型在公布后，并不如 Andrew House 所形容般地具有强大的冲击力。这台主机的外形仍然保持着索尼工艺设计带有的美感，那巧妙的斜切面在特定角度看去的确有着仿佛建筑设计般的魅力。但遗憾的是，作为高清主机平台第一方中最具有工业设计水平和背景的厂商，索尼本应该能够推出那种远胜于 Xbox One 的务实低调造型的设计，让 PS4 看起来尊贵不凡，而不是一个略微相似，只在设计感上略胜一筹的斜切版机顶盒。加上主机背面那一排极为扎眼的密集孔洞，这台新主机恐怕并不能让玩家自豪地将其摆放在客厅当中。

CHECK 3 绝地反击露锋芒

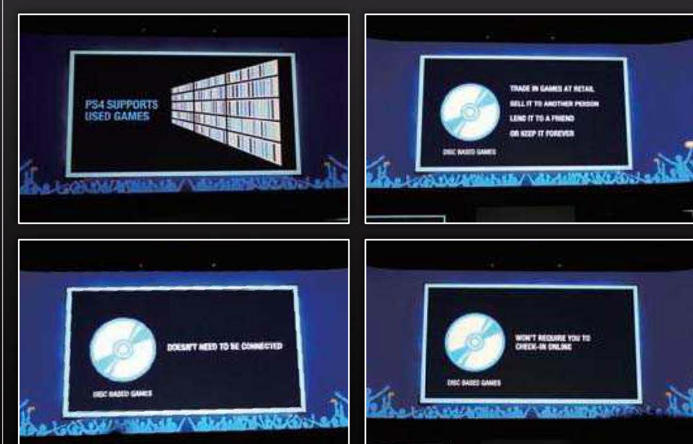
尽管有着如此多的亮点和爆点，但是相信所有看过发布会的读者都会承认，整个索尼发布会所酝酿的重点，不是 PS4 的主机造型，也不是压轴的大作《宿命》的实际演示，甚至不是 PS4 那比 Xbox One 低了整整一百美元的售价，而是在发布会末尾对于竞争对手政策弱点的突然发难，也就是本文开场的那一幕。

据实而论，哪怕在微软 5 月份召开了 Xbox One 发布会后，业界也没有得出哪一台新世代主机较为占优的结论，归其原因，就是双方在硬件、软件和服务上的差距都不是特别明显，加上 PS4 重回 64 位架构，更使得两台主机之间缺乏关键性的差别，最大的差异点，却出现在了对应二手游戏和联网的政策上。微软在这一领域作出了新的尝试，但无可避免地会触碰到玩家的基本利益，这一政策的好坏尚未能下定论，而微软对此政策的措辞也并不强硬，但却留下了给索尼抓的小辫子。

这是一次漂亮的反击，对准竞争对手的软肋，索尼连连出招，玩家们也给予了极为热烈的响应，根据已经在美国生活多年的特约记者霍比特人介绍，在美国地区，购买二手游戏已经是一种玩家们的日常习惯，他们往往并不急于第一时间玩上大作，而是静静等待游戏第一批发售狂潮过去，然后再以相对低廉的价格购入二手游戏，体验完后迅速出手，以最大程度控制自己在游戏领域中的支出。索尼的举动正好撩拨了美国玩家心中对于微软新政策的不满，以此一举制胜，赢下了 E3 的满堂彩。

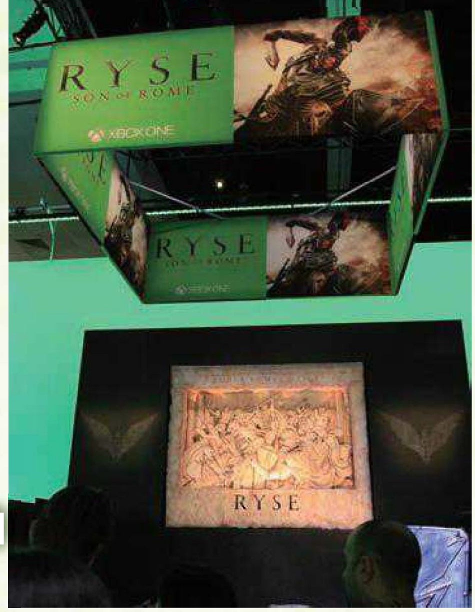
在写完这一段发布会亲历后第二天的早晨，我们就听到了一个令人惊讶的消息，微软在官方网站上发布公告，取消了受人诟病的在线验证和限制二手游戏转让政策，甚至还更进一步地取消了锁区设定。至此，Xbox One 重回 X360 时代的政策设置，甚至还因为锁区的取消而比 X360 使用起来还要更方便一些。

这一转变自然要归功于索尼的发布会，在新世代主机的竞争中，PS4 以此赢得了第一场交锋，也证明了业界竞争存在的必要性，更无可争议地指出了玩家意见在游戏领域才是商业运作的最高指标。索尼得到了民意，而微软却因为更改政策而落得灰头土脸的下场。但这不等于新世代的主机王者之争就真的在这一刻决出了胜负，更改了政策的微软也因此巧妙地弥补上了 Xbox One 的缺点，现在这台新主机因此变得比之前还更有吸引力，在接下来的时间里，两台新主机之间的战争还会继续延续下去，谁，能够笑到最后，谁，才是真正的赢家。



▲针对竞争对手的弱项果断出击，让索尼赢下了本次 E3 战役。





■《崛起 罗马之子》舞台的中央有一副古罗马浮雕像。

MICROSOFT
崭新游戏 崭新技术

文 纱迦 摄影 纱迦 & 稀饭 & 霍比特人 美编 一刀

微软展台的主角毫无疑问是 Xbox One。整个微软展台被中央通道隔为两个区域，上方留给了《崛起 罗马之子》、《火花计划》、《极限竞速 5》和 Kinect One 这四大看点。《崛起 罗马之子》和《火花计划》展台的中央预留了一片空地由制作人表演，而《极限竞速 5》则是直接搬来一辆豪华跑车，大有和隔壁的《GT 赛车 6》较劲的意思。虽然现场没能展出 Kinect One 专用游戏，但微软仍辟出一大片空地邀请玩家上台体验 Kinect One 的强大之处。



■从发布会到展会，这辆来自《极限竞速 5》的豪车谋杀了无数菲林。



■按《光环 4》封面造型制作的士官长模型，目前只有白模。



■现场惟一一个《极限竞速 5》试玩筐体。



■微软的野心之作《火花计划》吸引大量媒体到访。



■《崛起 罗马之子》里出现的武具，这盾牌大得可怕。



■现场有不少 Xbox One 游戏已采用实机试玩。

www.PDFzazhi.com



■手游《光环 斯巴达突袭》在微软展区也有很大的试玩台。



■《战地 4》的 Xbox One 版演示十分火爆，不过要想玩到还得去 EA 展台。

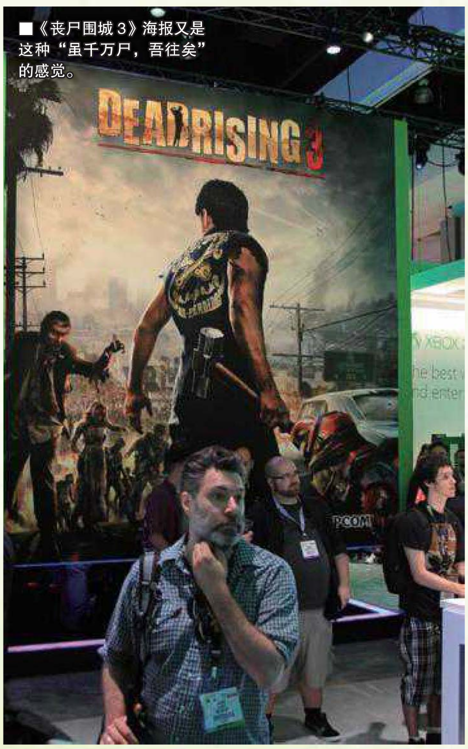

■原 SFC 名作《杀手学堂》翻身复活，手感更接近于日系 FTG。


■终于握到了 Xbox One 手柄，感觉良好！


■给咱们新型 X360 来一张特写！


■白色部分即为新手柄 4 个振动马达的位置。

在展台的中央通道，则有一排小型试玩展台，虽然规模不大，但依然提供了《猩红飞龙》、《杀手本能》等 Xbox One 游戏的试玩，还有智能手机联动、Xbox One 手柄机能的展示台。而在展台的下方区域，是《战地 4》、《丧尸围城 3》的“小黑屋”，另外还有 WP8 及 Win 8 游戏《光环 斯巴达突袭》的比赛现场。容易被忽视的是角落里的 X360 试玩台，虽然风头完全被 Xbox One 盖过，但这里提供的游戏还是相当给力的，比如《闪电归来 最终幻想 XⅢ》、《暗黑破坏神 Ⅲ》。综观整个微软展区，结构清晰，功能齐全，不愧是主场作战。



■《丧尸围城 3》海报又是这种“虽千万尸，吾往矣”的感觉。


■展示橱窗里有各种游戏周边模型。



■《猩红飞龙》改回手柄操作，立马变为必买之作！



■到了现场才知道，《坦克世界》在美国一样火。



■任何人均可上场体验一把 Kinect One 的威力。

文 纱迦 美编 一刀

2013 PART 2-3

微软E3展看点解析

尽管微软的 E3 展前发布会“只有游戏”，但在整个 E3 展期间微软依然放出了大量有关 X360 和 Xbox One 的情报。全新的手柄和 Kinect 体现了微软技术的进化，而针对 Xbox LIVE 的各种改进也让玩家兴奋不已。这其中最受关注的当属二手政策 + 在线验证，这也是此前 Xbox One 成为媒体关注焦点的主要原因。

另外微软已在本届 E3 展上确认参加今年的东京游戏展，届时让我们于东京再见！

CHECK 1 微软取消Xbox One诸多新政

Xbox One 为游戏授权制定了业界崭新的规则，同时也引发了诸多争议。玩家关注的焦点集中于二手机制 +24 小时验证上，因为 Xbox LIVE 服务尚未进入中国，有不少中国玩家担心是否会因为验证问题而导致无缘 Xbox One。不过如今一切猜测都已变得不重要，因为微软已宣布取消 Xbox One 诸多新政。

北京时间 6 月 20 日上午，微软互动娱乐部门总裁唐・马崔克在 Xbox 官网宣布，根据玩家的意见反馈，Xbox One 的现有政策将做出重大调整，这包括：

1. 离线玩 Xbox One 游戏无需联网验证。（之前微软要求，每当离线游戏的总时间达到 24 小时后，玩家必须联网完成验证才能继续游戏。）



2. 玩家可自由交易 Xbox One 游戏，包括租、借、转卖、转赠。（之前玩家只能在官方指定的游戏店中转卖，朋友之间互相转借游戏的行为只允许一次。）

3.Xbox One 游戏不再锁区，玩家可以在任何版本的 Xbox One 上玩任何版本的 Xbox One 游戏。

4. 所有游戏在发售当天都会提供数字版下载，数字版同样可以离线游戏，也没有区域限制。

简单地说，Xbox One 的游戏政策和如今的 X360 没有分别，反而还多了不锁区这个利好消息。但相对的，之前微软承诺的免盘运行游戏也不再可行，玩家在运行游戏时必须将光盘放入光驱之内。数字版则不受此限。

从传统玩家角度来看，微软此举无疑可称为“浪子回头金不换”。因此消息一经放出，Xbox One 在欧美各大购物网站的销售排名大幅上升。

CHECK 2 Xbox One手柄变更点

据官方说法，Xbox One 的手柄和 X360 相比有 40 处改动，实际上很难体会到如此多的变化。可以确定的是新手柄在手感上有着细微的调整，也保持了一贯的出色手感。手柄的最大变化是有 4 个振动马达，这样可以细致地表现出不同层次不同力度的振动感。在 E3 展的现场，微软专门提供了相关的技术 DEMO 供玩家感受。这个技术 DEMO 包括模拟心跳、机枪扫射、直升机飞行、引擎启动和急停等多种情况，其中最直观的感受便是模拟汽车从启动到停下时的振动感。配合现场的《极限竞速 5》试玩，更能体会到进化之处。

Xbox One 仍保留了电池舱的设计，需要两节 5 号 AA 电池来运行。此外也可以用通用的 micro USB 进行连接充电，手柄上的耳麦插孔也依然保留。导航键的位置更接近顶部，腾出了原来 BACK 键和 START 键的空间，减少了误按的可能。两个类比摇杆变得更短，并采用了全新的防滑设计，推动摇杆所需的力量减少了 25%。A/B/X/Y 键更贴近手柄表面，间距缩小，外观上统一改为黑底，去掉了过去黄蓝红绿的四色设计。全新的十字键能够提供精准的四方向输入，提高了体育游戏、格斗游戏的控制体验。

Xbox One 手柄采用了 LED 加无形反射技术，通过红外信号与主机连接，实现了无缝连接。手柄还可以和 Kinect One 配对，Kinect 可根据手柄的位置来迅速追踪持有手柄的玩家。微软表示 Xbox One 手柄的设计按键次数超过 300 万次，并有独特的防摔设计，正常情况下足够玩家用上十年。

■尽管 BACK 键和 START 键改了名称，但从现在来看大众仍习惯于老叫法。



CHECK 3 Kinect One全新进化

新一代 Kinect 的正式名称被命名为 Kinect One，它是 Xbox One 主机的同捆部分，目前没有单独发售的计划。之前外界普遍预测 Xbox One 的首发游戏阵容中将有为数不少的 Kinect One 专用游戏，但事实是仅有《Kinect 运动大会 强手如云》这一款。

Kinect One 有着全方位的进化。它采用全新的多麦克风阵列，能够有效排除杂音，并支持更灵敏的语音启动功能。Kinect One 的动作捕捉技术有了突飞猛进的进步，从 E3 展的试玩情况来看不仅是延迟几乎为零，而且能够识别出手指的细微动作，并且能够同时捕捉最多 6 人的动作。Kinect One 的摄像头进化到了 1080p，可以录制极其清晰的视频，方便玩家进行 Skype 交流。不过 Kinect 仍对距离有一定要求，大约是 1.4 米左右，结合初代 Kinect 的情况，距离在 1 米左右时应该就能进行一般游戏。

棱镜门的出现让大众对于隐私问题也有了疑问。Kinect One 虽然是 Xbox One 的标配之一，但除了游玩 Kinect One 的专用游戏和应用程序外，玩家完全可以将其关闭或暂停。和 X360 一样，玩家也可以在隐私设定中具体设定是否允许 Kinect One 将用户的个人资料上传，包括视频、照片、心率等等，完全不用担心有泄露隐私的风险。



▲《Kinect 运动大会 强手如云》有望为玩家带来更新奇有趣的体感玩法。

CHECK 4 成就系统的全新进化

Xbox One 将会带给玩家全新的成就系统。今后成就系统将分为两个类别：成就（Achievement）和挑战（Challenge）。成就和如今的设定差不多，只是将对应更多实在的奖励。挑战与成就基本类似，但区别在于：

1. 挑战有获得的时间限制，而成就没有。

2. 赢得挑战不会让玩家成就分数上升。

3. 挑战可以跨游戏设定，成就只能限定于一款游戏。

4. 挑战能通过社区解锁，如某个周末挑战需要全球玩家累计干掉一定数量的敌人，如果挑战成功，所有参加挑战的玩家都可以赢得挑战并拿到奖励。

挑战系统与如今部分大作的周期活动比较类似，如《生化危机 6》。微软还透露了更多细节，我们将在今后进行详细报道。此外玩家的成就界面将得到全面改进，可以直观地显示每个成就的解锁进度，并跟踪好友的成就进度。玩家甚至可以查看每个成就解锁时那一刻的游戏视频。

■全新好友比较界面。视频上传使用的网站是 Twich，国内可用！



CHECK 5 微软点数即将退场

之前一直有传闻称微软将取消微软点数（MSP），如今这一传闻得到了确认。从今年秋天开始，微软点数将退出历史舞台，各服卖场将直接变为当地货币进行结算。微软当初在制定微软点数时参考的是当时的货币汇率，如今 8 年下来汇率已出现明显变化，导致同一内容在不同服的价格有较大偏差。此前微软在 WP 卖场和 Win 8 卖场率先执行了以当地货币结算的政策，反响良好。

微软点数取消之后，如今玩家账户上的微软点数将按汇率换算为当地货币，微软承诺这个换算过程将以较高的汇率进行，不会让玩家的利益受损。现已发行的微软点数卡在 2014 年内仍然有效，之后将会逐渐作废。今后玩家需要使用信用卡来购买商品，此外微软也会发行礼品卡（Gift Card）来取代如今的微软点数卡。





“作为当今竞速游戏的佼佼者，《极限竞速》系列”依靠真实的操纵驾驶体验赢得了不少玩家的青睐。如今最新作《极限竞速5》即将随着Xbox One的登台一同亮相，TURN 10的开发效率值得肯定。在E3展上公布了该作的新情报，让我们一起来看看。”



XOne	极限竞速 5	Microsoft	竞速
	Forza Motorsport5		美版
	预定 2013 年 11 月	1 ~ 16 人	59.99 美元
	对应周边未定		推荐玩家年龄：未定

接近真实的华丽画面

依靠 Xbox One 的高性能，《极限竞速 5》首次实现了 1080P 的全高清画面以及 60 帧的流畅程度。不仅如此，本作的光影效果也相当出色，透进车窗内的和煦阳光以及照在车上的反射光线都相当华丽。作为竞速游戏中最重要的赛车建模也有了飞跃般的进步，在多边形参数，质地清晰度有了大的突破，只要看着车身建模就有一种实车的错觉，无论是赛车表面的漆皮还是车内的皮革质感极具真实感。在一些细节上也精益求精，不仅仅是车窗外太阳的位置，天气的变化，就连橡胶上的擦痕以及磨损的混凝土质感都能一一表现。







竞速游戏的革命——云端 AI

仅仅是提升画面和操作感不给力？那么接下来的游戏系统或许会颠覆了以往的竞速游戏。依靠云技术，云端服务器将收集玩家的游戏数据，让游戏中出现的 AI 更睿智，更像是一个人。这代作品强调了实时竞速和实时调整，通过“驾驶代理”，AI 会学习玩家操纵赛车时的习惯，包括哪里开始加速，哪里减速，弯道过弯习惯，甚至一些小动作小伎俩等。同时，在玩家不在线时，驾驶代理仍会在线上进行比赛，当玩家再次登录时，还能获得在线代理赢得比赛的奖金。而这些数据也将应用在对手的 AI 上，比如你的亲朋好友的驾驶习惯，让玩家在游玩的过程中始终处于一个真实的世界当中。为玩家构建了一个“真实的”虚拟赛车环境。

云端 AI 不仅仅用在 AI 的构筑上，还将无缝地应用到玩家的其他设置和爱好当中，为每一个玩家提供最贴切最独一无二的游戏内容。游戏中的自定义内容非常丰富，云端 AI 的分析会了解玩家喜欢的赛车和涂装等信息，并将这些信息展现给玩家，打造无缝的游戏体验。

结语

游戏的特性远不止上文提到的各种要素，玩过系列作品的玩家一定对游戏的真实性记忆犹新，本作将继续追求高度的还原性，加入了动态伤害系统，更加注重细节和真实赛道的刻画，势必为各位玩家带来更为真实的赛车体验，相信也是 Xbox One 首发游戏中不可不玩的佳作。

稀饭的试玩体验

怎么样的赛车游戏才能够告诉我们家用机已经进入了下一个世代？看看《极限竞速 5》的画面表现，一切都不言而喻。

几乎每一个世代，拟真赛车游戏在挑战的其实都不是对手，而是现实。如何用尽主机每一分性能，如何榨干硬件中的每一点资源来营造出最为真实的驾驶体验，都是拟真赛车游戏开发商必须去面对和解决的问题。《极限竞速 5》利用 XOne 的新世代机能，再一次冲击了拟真赛车的画面标杆，而在这一个世代，材质的精细度和光源的营造已经是标准配置，这款赛车游戏给画面水准提出的新指标，是对于细节上的塑造。

当这款游戏第一次映入我们眼帘，最令人震撼的并不是车身造型的精确还原，也不是场景光照上的尽善尽美，而是赛道本身。在这一个世代，赛道塑造其实往往是拟真赛车中比较脱戏的一部分，限于机能限制，我们很少能够见到赛道能够真实还原现实世界中那种被无数次碾压，无数次划过车轮痕迹后显得斑驳而陈旧，却又富有坚实感的外貌。但在《极限竞速 5》中，我们终于见到了这样的赛道，它不再只是一个承载赛车的场景元素，本身似乎也蕴含着属于自身的故事，纵横交错的轮胎痕迹就像是树木的年轮，诉说着其过往的历史。

《极限竞速 5》就是如此地具有说服力，所以当其他拟真驾驶游戏迫不及待地要展现出它们的系统，并搞出送 T 恤和帽子等活动来吸引眼球时，这款游戏却只是亮出了本作的标志性车辆 McLaren P1，而且游戏演示并没有炫出什么花俏的系统，只是让玩家单纯地体验了一下赛道和驾驶的过程。但配合上那震撼的画面体验和 XOne 手柄带来的惊艳震动反馈，本作的优秀之处已经展现无遗。

©2013 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.

丧尸围城3		Capcom	动作
XOne	Dead Rising 3		美版
	预定2013年11月	人数未定	售价未定
	对应Kinect和SmartGlass		对应玩家年龄：未定

文 华尔兹　美编 anubis



作为一名标准的丧尸饭，《丧尸围城》自然也是自己比较喜欢的系列之一。本作选定为Xbox One独占，应该是受到了微软不少的支持。游戏前作为人诟病的地方是变化太少，换汤不换药，到了本作中，整个游戏几乎进行了大换血，游戏不再是简单的虐杀丧尸，与之前作品完全不同的游戏体验将等待玩家去挖掘。





◀凭借Xbox One的机能，本作丧尸数量颇多，各个细节丰富。

▲本作的主角一身修理厂打扮，汽修小哥味十足。

新英雄新玩法

本作的主角是一位骑车修理工Nick Ramos，Nick的特长是可以在任意地点组合物品，不像从前那样必须去合成台进行合成。每次合成新武器（道具）时需要找到蓝图，以此来打造外形、性能各异的武器。

游戏依然少不了重头的护送任务内容，玩家在护送幸存者的过程中可以利用Kinect对他们下命令。本作有很多种不同的结局，比如“丧尸灭绝者”结局就是要玩家杀死超过5万只丧尸。

《丧尸围城3》的整体风格会比以往显得严肃一些，丧尸会更具有攻击性，而不像在以前的作品中那样“呆萌”。虽然游戏在发布会上的演示看似走起了更严肃的风格，其实不然，开发厂商承诺游戏依然会保留滑稽夸张的内容，各种充满创意的内容绝对令玩家疯狂。

©2013 Capcom

新舞台 LOS PERIDIDOS





◀城市变大，丧尸数量也乘倍上涨。

Los Peridídos 是以洛杉矶为原型的虚拟城市，作为本作主角 Nick Ramos 生存的主要舞台，这个城市在现实中并不存在。Los Peridídos 被 Capcom 官方定义为“最黑暗的地域”。本作将继续使用动态时间系统，整个游戏世界的时间在不断流逝。Capcom 表示本作的地图将比 1 代和 2 代的地图相加还大，不知到时会不会令玩家手忙脚乱呢？

噩梦模式 NIGHTMARE MODE

和系列一代的生存模式类似，本作也会增加一种极限生存模式——噩梦模式，在这个模式下丧尸会不断出现，而时间则会不停流逝，玩家必须在有限的资源下撑过数天，在这个模式下随着玩家的生存时间，组合过的武器将变得更加强力。



◀身为一个汽车修理工，带个扳手在身上也是合情合理。



►游戏中多了很多在黑暗封闭环境中战斗的内容。

■合作模式

本作将会有一个专门的合作屠杀丧尸模式，通过 Xbox Live，即使玩家的单机进度不同步也可以随时进行合作。玩家在合作过程中不但能帮助好友完成进度，更可以将从中获得的经验值带到自己的流程中，可以说是助人、刷级两不误。

■ SmartGlass 的运用

微软的第二屏 SmartGlass 将在本作中起到不小的作用，在使用 SmartGlass 后本作可以变成一个合作游戏，SmartGlass 会充当一个丧尸防御系统，玩家可以操作它来抵御丧尸的围攻，在遭遇到丧尸围攻处于危险状态时，可以让坐在沙发上的朋友操作 SmartGlass 召唤空中支援救你出去。此外 SmartGlass 还能即时为玩家显示任务的详细内容，并方便玩家从地图中找到隐藏的道具或者地点，

■ Kinect 拖你出戏

本作对应 Kinect 的内容十分有趣，以往玩家游戏体验内容中，屏幕内的世界与屏幕外的玩家往往是分开的，但在本作中使用 Kinect 后现实世界中的玩家会融入游戏之中。玩家在现实世界中的一些动作或者声音会影响游戏中丧尸的反应，玩家还可以用语音指令来控制幸存者的行动，甚至用 Kinect 来嘲讽你的敌人，真正做到了屏幕内外互动。

试玩报告

文：沙迦

“《丧尸围城》系列”是笔者非常喜欢的游戏，系列最新作《丧尸围城 3》宣布为 Xbox One 多少让人有些意外。在 Capcom Asia 的帮助下，我们在 Capcom 展台体验了本作，玩过之后深深地被游戏的进化所折服。

作为 Xbox One 的独占作品，技术力方面的表现自然是玩家所关注的。本作给人的第一印象，就是场景变大了很多。举个最简单的例子，游戏中出现的平民住宅，其大小就是之前作品的数倍。而室外场景就更不用说了，之前两作发生于购物中心、赌场这样的地方，而本作则实实在在地发生在一座城市里。而场景变大的后果就是要塞下数倍的丧尸，其场面之壮观自不用说。主要场景之间由漫长的道路组成，而不是像之前的作品那样开个门读个盘就到了下一个区域。不过可能是因为同屏丧尸数量太多的原因，游戏的帧数并不稳定，不知正式版是否能改善。

《丧尸围城 3》重点改善了战斗系统。系列秉承了 Capcom 的动作基因，手感方面一直不错，但本作更有明显提升。主人公更擅长空手博击，打起来拳拳到肉。武器方面更是各种完备，共有 424 种武器供玩家选择。2 代中出现的合成武器系统本作也依然保留，只要找到设计蓝图就可以随时随地开工，而不是像 2 代那样必须在合成台上进行。利用升级点数习得武器专精之后，还可以降低对合成武器的素材的要求，从而更方便简洁地组合出武器。此外本作还加入了必杀技的设定，当连续斩杀一定数量的丧尸之后，就可以发动必杀技，指令为 Y+B。从试玩版来看所有武器都有一种不同的必杀技，想起来就让人兴奋。

这次游戏依然有升级系统，升级同样是靠积攒 PP 值。不过这次升级的速度比过去要慢得多，这就要求玩家要多形成连杀，这样可以让入手的经验值倍率增加，再配合一次性获得大量 PP 值的必杀技就可以实现快速升级。升级之后可以获得升级点数，这次玩家可以自由分配升级点数，而可升级的项目也大幅增加，除了体力、攻击力、移动速度等基本数值外，还可以花点数到各种武器专精之中，提升制作合成武器的效率。

本作将大幅发挥 Xbox Smartglass 的效果。主人公在故事中会得到某黑客的支持，可以自由调动军方的武器支援。玩家可以利用智能手机在游戏的地图中导航，或者呼叫无人机进行攻击，甚至是直接呼叫大规模空袭。不过进行呼叫支援需要消耗特定的点数，暂时不太清楚这种点数的来源。

除了上述要素之外，本作还有很多全新的设定，例如安全屋需要玩家攻打下来才能使用，可以调配储备武器的武器柜。而一些系列经典的元素如营救生存者、换装也确认将得到保留。从试玩的情况来看，本作毫无疑问将是 Xbox One 首发游戏中备受关注的作品，不容错过！



崛起 罗马之子	Microsoft Studios	动作
XOne Ryse: Son of Rome		美版
预定 2013 年 11 月	1 人 / 多人在线	59.99 美元
对应 Kinect One		对应玩家年龄：17 岁以上



年幼时，他目睹了家人在野蛮人手中丧命的场景，这过往烙印在他心中，成为了他的梦靥，但也成了他的动力。多年后，曾经的男孩加入了位于大不列颠的罗马人军队，严格的军事训练和残酷的战场厮杀把他培养成了一个顶天立地的男子汉。如今，他是马吕斯·题图斯，罗马军队中冉冉升起的新星，一路从最普通的士兵晋升为将军。随着他领导对抗野蛮人——也就是日耳曼人的战斗逐渐白热化，这位执意要替家人复仇的士兵却发现当年的灭门惨案中，似乎隐藏着联系到罗马帝国政治核心的秘密！《崛起 罗马之子》的故事，也因此迎来了高潮的序幕。

文 稀饭　美编 心の永恒

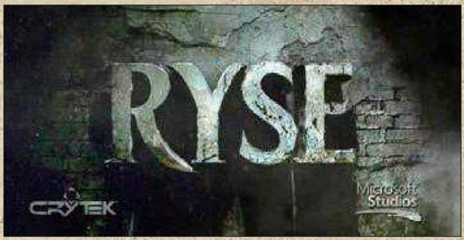
化身罗马之子

尽管这款作品在今年 E3 上大放异彩，但其实早在 2011 年的 E3 微软发布会上，《崛起 罗马之子》便已被公布。当时它是一款 X360 独占的体感游戏，玩家会使用 Kinect 功能来化身为一位罗马战士，投身对抗野蛮人的战场，体验在敌阵中横扫千军的感觉。

这段过往解释了为什么《崛起 罗马之子》会拥有如此多的 QTE 操作，因为当时这些操作都是对应体感而加入的。虽然如今《崛起 罗马之子》









▲还是体感游戏时期的《崛起 罗马之子》，当时名字还是《Ryse》。

不再是一个纯粹的体感游戏，但喜欢这一概念的玩家并不需要为此感到遗憾，因为 XOne 拥有着更强大的 Kinect One，而按照 2012 年 E3 上 Microsoft Studios 的主管 Phil Spencer 所说，体感仍然会是《崛起 罗马之子》的一部分，所以这款游戏可能会同时对应手柄和体感两种操作。同时，目前已确认游戏中玩家可以通过 Kinect One 的麦克风来指挥题图斯旗下的罗马士兵，组成罗马方阵行进，格挡和放射投枪。

©2013 CRYTEK All Right Reserved



Cryengine 3 大展神威的新舞台

《崛起 罗马之子》的开发商 Crytek 在业内闻名的事迹有不少，旗下主打的游戏品牌“《孤岛危机》系列”一向是电子游戏画面尖端水平的标杆，用于打造这一系列的招牌游戏引擎 Cryengine 如今是业内惟一可以和主流引擎“虚幻 3”相抗衡的游戏制作引擎。毫无疑问，《崛起 罗马之子》仍然使用了最新的 Cryengine 3 打造，而且，依赖于 XOne 这台新世代主机的强大性能，这款在画面性能上登峰造极的引擎终于能够发挥全部实力，打造出以往家用机上前所未见的强大画面，题图斯那真实的脸部表情和极为绚丽的场景构造都给以人难以想象的震撼。《崛起 罗马之子》将成为新世代家用机上游戏画面水平的新标杆，而在不久后，随着新一代 Cryengine 的诞生，相信我们将会体验到新世代主机的真正图像表现实力。

试玩报告

《崛起 罗马之子》是微软展台上最引人注目的试玩区之一，这个试玩区的中央放置了一个巨大的罗马风格浮雕，而在浮雕下方还配合游戏主题地放上了罗马战士的军备，分别是战盔、短剑和方盾，这些道具在探照灯投下的光线中显得熠熠生辉，仿佛就是货真价实的武器和防具。

同样地，《崛起 罗马之子》提供的试玩也是货真价实，各位玩家相信早已经在微软发布会上看过本作的试玩演示，而在试玩区中，我们将会亲手体验发布会上演示的 DEMO。故事的开场和之前一样，身为将军的题图斯在正遭受火焰投石袭击的船队中对旗下的士兵发表战前演讲，四处正不断有船只被投石击毁，这位内心充满仇恨的男子却不为所动，带领着旗下的士兵向着日耳曼人的堡垒发起了进攻。

遭遇投石近距离爆炸后，我们终于获得了对题图斯的操控权。在整个游戏的战斗当中，我们需要面对的都是一般的日耳曼人士兵，他们手持斧头、石剑和木棍等粗陋的装备，但因为人多势众，仍然可以对玩家造成威胁。

就上手体验来说，这个试玩版的难度明显高于发布会上演示的版本，敌人往往需要受到大约四至五次攻击才会进入 QTE 状态，加上因为游戏的视角偏近，人物相当大，时不时有敌人会从屏幕外发动进攻，所以玩家需要技巧性地调整视角才能够做到眼观四路。不过这款游戏毕竟不是《鬼泣》之类的核心向动作游戏，没有评价之类的系统，受伤也不是太大的问题。

游戏的操作非常主流向，X 键对应的是使用短剑的快速攻击，可以在平常击中敌人，但是威力稍低。Y 键对应的是使用盾牌和拳脚发动的重攻击，威力高，但是平常基本打不中敌人。要怎么样才可以将重攻击的收益最大化？那就需要用 A 键对应的格挡。格挡是一个瞬间动作，玩家无法持续格挡，但是只要在合适的时机格挡，可以弹反敌人的攻击，对方会陷入后仰硬直，自然也就无法躲闪动作较慢的大威力攻击，趁机猛攻，将其打入头上显示 B 键提示的 QTE 状态就可以收手，转而去对付另一个敌人。



■成套的罗马士兵装备，看起来有种真实的萧杀感。

在附近有敌人处于 QTE 状态的情况下按下 B 键，题图斯就会进入 QTE 状态，此时视附近处于 QTE 状态的敌人多少，题图斯会发动不同动作的终结技，连续杀死多个敌人，他的每一个动作都对应一次 QTE 按键，基本上只有 X 键和 Y 键两种按法，而且按键时还会出现慢动作，但处于紧张状态下的玩家还是会有按错的可能。不过这一次试玩版或许是为了照顾玩家，所以其实按错 QTE 和按对是没分别的，所以我们暂时也不清楚按错 QTE 会有什么惩罚，估计和 QTE 泛用的始祖《战神》差不多，用扣血作为惩罚。目前并不清楚 QTE 连杀的敌人上限是多少个，发布会视频中曾出现过三连杀，但笔者自己尝试时，最多只能实现两连杀，因为游戏中没有翻滚，而敌人的攻击是随机的，笔者曾经碰到过被敌人包围时出现两个敌人几乎重叠发动攻击的情况，此时格挡只可以反弹一个敌人，而后一个敌人的攻击基本上是必中的，所以一旦被包围角色就有生命危险，只能逃开或立刻发动终结技杀掉部分敌人解围，看来虽然动作要素并不是很强，但本作也有一些值得研究的地方。

总体来说，这个作品还是令人想起 Crytek 以往的作品，画面水准和美工交足功课，但是在游戏内容和系统上就显得格局不大，存在可玩性相对不高的情况。考虑到目前我们只能管中窥豹地一尝《崛起 罗马之子》的魅力，或许这款作品还有许多我们不曾了解到的优秀之处，等年底 XOne 发售后，大家可以再一探究竟。



■因为不是无双类游戏，题图斯一次只能攻击一个敌人，所以先下手为强是重要战术。





▲暴力的终结技在真实的画面衬托下有种强烈的冲击感。

这次轮到植物大反攻啦！

自2009年5月5日发售后，《植物大战僵尸》带给全球无数粉丝的，就是无尽的痛苦。这对于一款能够带给我们巨大快乐的游戏来说看似是一种不可思议的指责，但当我们看着这款游戏一次次登上不同的平台，期盼中的新作却迟迟没有到来时，相信每一个《PVZ》爱好者都会感到心焦不已。所以E3 2013对于全体《PVZ》迷来说都是一次救赎，因为在这场游戏盛会上，"《植物大战僵尸》系列"竟然一口气新作二连发，除了意料之中的《植物大战僵尸2》，还有一款出乎所有人意料的新作，那就是我们即将要介绍的《植物大战僵尸 花园战争》！

文 稀饭 美编 NINA



多机种	植物大战僵尸 花园战争	EA	动作射击
	Plants vs. Zombies: Garden Warfare		美版
	预定2014年春	多人在线	未定
	对应机种为X360、XOne		对应玩家年龄：未定

简介

使用寒霜3引擎打造，加上黑白色调和《战地》式的开场画面构造，我们都以为这是《战地4》的开场，但很快就看出不对劲的地方来，这预告片里的士兵怎么一个个都是僵尸的模样？

很快，谜底揭晓，这可不是什么《战地4》，甚至不是《植物大战僵尸2》，而是我们完全没有想象到的新作，《植物大战僵尸 花园战争》。这一次，植物们不再甘心于等待僵尸前来抢脑子，而且干脆深入敌阵，誓要把僵尸们的地盘闹翻天。四位打头阵的战士各有所长，分别是射速中等，行动灵活的豌豆射手、擅长近距离战斗的食人花、射速极高但威力低，不过懂得治疗的向日葵和淡定冷酷的狙击手仙人掌。这四位战士互相合作，在僵尸们的地盘上和这些只会叫喊着要吃脑子的家伙大打出手。不过他们可不是孤军奋战，每一位植物战士都懂得栽种其他植物来协助自己战斗或使用特殊能力，例如豌豆射手可以栽种同类，又或是变身火力强大的加特林豌豆射手，太阳花可以将自己栽种在地面上，发射威力强大的光线，食人花还有新战友白菜拳击手助阵，可以把靠近的丧尸打得满天飞，至于仙人掌，它能够召唤大家最熟悉的土豆地雷和坚果墙，两者都是对抗僵尸的利器。

既然植物们如此来势汹汹，僵尸们自然也得祭出强大的阵容对抗，在目前公布的影像中，我们已经了解到会登场的僵尸包括：普通僵尸，三角路障僵尸，水桶僵尸，迪斯科僵尸和伴舞僵尸，挖洞僵尸，橄榄球员僵尸，巨型僵尸和它的小侏儒僵尸伙伴，当然还有大家最熟悉的僵尸博士和巨大的僵尸机器人。它们将会成为植物们需要面对的强大对手。

尽管带着那么多大家熟悉的元素，但《植物大战僵尸 花园战争》真的和我们所熟悉的《PVZ》完全不是一回事，它是一款强调网络联机的射击游戏，而且这一次，玩家其实能够扮演的并不只有植物们，在本作的网战模式"花园与墓场"（Gardens and Graveyards）中，玩家还可以选择植物或僵尸中的一方，展开12对12的战斗。担心自己的植物或僵尸被混在植物群和僵尸群中认不出来？放心，本作提供了上百种个性化物品和自定义选项，绝对会保证玩家的角色能够变得独一无二。



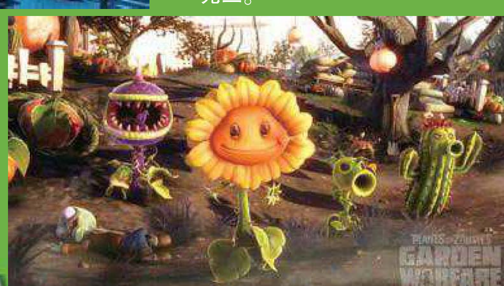
▲食人花对一般丧尸那一击必杀的威力在本作中仍然能够得到充分体现。



▲失去了花园中的地利优势，植物们能否抵抗住庞大的僵尸军队发起的进攻？



◄新植物白菜拳击手有着强大的近战攻击力，能够在窄路上抗击大量僵尸。



►四位植物战士联手合作，必然能够令群尸闻风丧胆。

©2013 Electronic Arts Inc.







猩红飞龙

Crimson Dragon

[文：纱迦]

●平　台：XOne
●类　型：射击
●开发商：Microsoft
●发售日：未定

●简介

《猩红飞龙》是SEGA名作《铁甲飞龙》的精神续作，原本本作是一款Kinect专用的XBLA游戏，不仅公布过发售日，而且放出过DEMO。没想到此后一直延期，正当大家快要将其遗忘之时，它竟然出现在本届E3微软的发布会上。游戏不仅变回了传统手柄操作，而且成为了Xbox One的独占游戏，令人惊奇。变回手柄操作之后，本作已由《铁甲飞龙》的精神续作升格为正统续作，吸引力成倍上升！

●全新要素

改为手柄操作之后，原本XBLA版的一些特性都被推翻。Xbox One版支持在线游戏，同时支持云端智能。当你的好友离线时，你将和由云端生成的AI一起并肩作战。如果你的好友中没有人玩这个游戏，那么系统将将你与陌生人配对。

本作的玩法和过去一样，飞龙前进的方向是固定，玩家只能在一个平面内作出有限的移动。不过这种经典操作只是本作的一个模式，本作还将收录可以在版图中自由飞行的全新模式。

●试玩报告

本次E3展上仅展出了经典模式。游戏的玩法和过去差不多，左摇杆控制飞龙的行动，右摇杆控制瞄准框。武器分为两种，一种是锁定弹，可自动跟踪敌人但威力小；另一种是激光炮，需手动瞄准，但威力巨大。此外也有翻滚的设定。试玩版中能看出来的新要素不多，BOSS有两个，如果不能在限定时间内将其干掉，它们就会逃走。游戏的画面感觉一般，不愧是从X360留下来的游戏，但比起以往的系列作品来还是有极其明显的进化。

●亮点细数

玩法回归传统，新作回归正统。





火花计划

Project Spark

●平　台：X360、XOne
●类　型：动作冒险
●开发商：Team Dakota
●发售日：未定

●简介

《火花计划》可以被视为是"游戏2.0"概念的一个新的标志，它首先自然是一款游戏，但其内核却是一款创意游戏制造工具，因为它提供了无限的可能性来让玩家创造出完全专属于自己的世界。

在《火花计划》中，游玩模式和创造模式并不是割裂的，而是完全融合在一起。在微软的E3展区中，笔者有幸第一次尝试到了这款作品。虽然它有着可爱的画风和充满了幻想感的世界设定，但这款作品比起一般游戏都要复杂一些，所以解说员几乎全程都在讲述整个游戏操作的方式。在《火花计划》中，玩家最首先做的自然是设计游戏场景的地形，游戏对应手柄、Kinect和Smart Glass操作，玩家可以用最为直观的方式去更改地形，手指一点就可以凭空造山或产生河流。而在之后为场景添加表面素材时，游戏还展现出了智能的一面，平整的地面覆盖上了草地，凸起的地形则自动被渲染成了山岩，甚至是山洞内的顶部都自动添加上了植物从顶部延伸下来的须根。玩家这时候可以随时进入游玩模式来观察这个世界的每一个细节，在立刻回到创造模式来修改自己不满意的地方。

但《火花计划》最令人惊讶的并非是对场景的构造，而是对于AI系统的细化。在游戏的创造模式中，玩家可以随意更改每一个生物身上的AI反应，基本的算法有两个元素，"When"决定了触发行为的时机，"Do"决定了行为的内容，靠着这一条条的算法，玩家可以创造出不同特性的生物，甚至是物品，例如把一块石头变成宠物甚至是战士，又或是把一个充满了攻击性的哥布林变成喜爱人类的好朋友都完全不是问题。

这是一款免费游戏，开发者承诺在游戏实际运行时将会有成千上万个已经创造好的世界在等待着玩家们去体验，并且已经确认X360、XOne和Win 8版本的游戏中创造的世界都可以共通，相信各位玩家肯定会在《火花计划》中获得无穷无尽的快乐。

[文：稀饭]

●亮点细数

具有无限可能性的编辑系统
直观而强大的AI算法
智能化的场景编辑工具
无穷无尽的游戏乐趣
免费




■灯光下的麻布仔颇为狰狞。


■赶拍电影的瑞奇也来参上一脚。

SCE 欢迎来到游戏天国

文 纱迦　摄影 纱迦 & 稀饭 & 霍比特人　美编 一刀

综观整个 E3 会场，提供最多游戏试玩的厂商当属 SONY。毕竟 SONY 现在手上有 3 代主机，要想让所有玩家满意还是需要花些心思的。PS4 自然是 SONY 宣传的重点，几个重头游戏如《杀戮地带 暗影坠落》《刺客信条Ⅳ 黑旗》都采用“小黑屋”形式，一些创意游戏如《KNACK》则可以直接试玩。PS3 游戏则是有一个专门的试玩区，其中最重头的作品当属《超凡 双生》和《暗黑破坏神 Ⅲ》，都有专门的试玩间。《最后生还者》虽然属于顶级大作，但由于发售日临近，现场没有做过多布置。


■索尼为第三方的 PS3 游戏预留了大量试玩台。



■《超凡 双生》这种大作自然得有单独试玩区。


■得罪了奎爷还想逃?



■《暗黑破坏神 Ⅲ》PS3 版将有独占装备。



■坐在沙发上体验 PS3 创意游戏《RAIN》。


■索尼展区的《刺客信条Ⅳ 黑旗》内容比较坑爹。


■在这里仿佛置身于蓝色的 PS 海洋之中。

www.PDFzazhi.com

由于游戏实在太多，在 SONY 展区的二楼还提供了大量 PS3、PSV 游戏试玩，这里的游戏多以下载游戏为主，虽然人气不及楼下的诸多大作，但是试玩时还有沙发可坐，实在是休闲放松的好场所。站在二楼往下看，最抢眼的反而是《蝙蝠侠 阿克汉姆 起源》的宣传图，看来这便是 SONY 今秋主打的作品了。整个 SONY 展区都被象征 PS 的蓝色灯光所笼罩，与隔壁的微软展台相映成趣。而 SONY 展区的另一大特点是有大量官方 COSPLAY，多乐喵、奎爷、旅人等新老明星汇聚一堂，吸引了大量玩家与之合影，为 SONY 展区营造出了嘉年华的气氛。



■站在二楼往下看，索尼展区简直就是《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》的主场。



■“二儿子”即使没试玩，一样大受关注。


■《GT 赛车 6》有大量试玩筐体。



■《FF X HD》画面很好，不坑爹！



■免费《铁拳》新作，已可于 PSN 下载。


■谁能拒绝多乐的握手邀请呢？



■索尼同样搬来一辆豪车为《GT 赛车 6》造势。


■奎爷的背影也十分霸气，地上的老外也很入戏。



■《驾驶俱乐部》是 PS4 展区的主力。


■动作超可爱的《行》COS，斗篷之下一定是男孩子！


■碉堡的索尼柔性屏，如果能在家里挂一套绝对震撼！


■凯特手上的猫是假的。



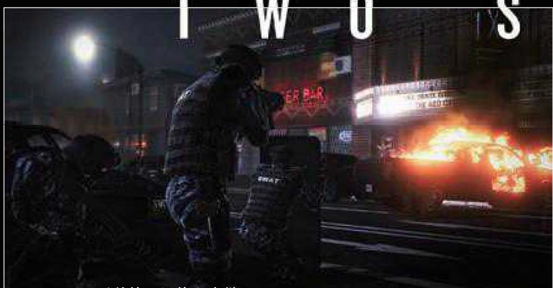
超凡 双生		SCE	动作冒险
PS3	Beyond: Two Souls		美版
	2013年10月8日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

文 铃 美编 anubis

剧情是《超凡 双生》的灵魂，迄今为止本作已经公开了不少宣传片，以及数段试玩演示，游戏基本玩家们已经有所了解，但在剧情方面只是对一些画面和桥段有印象，但无法将其联系起来。重剧情的作品比较忌讳过分推测剧情，这是一种剧透，然而我们必须要向各位玩家介绍目前已知的零碎情报，并将它们联系在一起。本篇前线的前半部分有大量关乎剧情的推测，可能会造成剧透，因此请在意的玩家直接移步观看后文的现场试玩报告。但如果你对提前预测剧情感兴趣，那么不妨一看。

（以下剧情推测部分可能造成剧透，请谨慎阅读）

BEYOND TWO SOULS™



■Jodie可以单枪匹马战翻大批SWAT。

研究对象？实验品？



■Jodie执行索马里任务中发生的一幕。

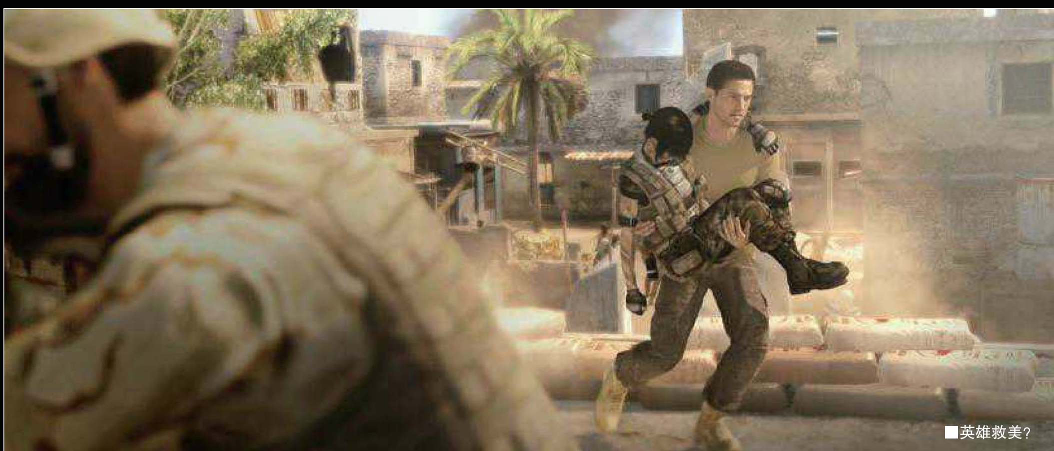
自从 Jodie 的父母把 Jodie 交给政府的研究机构，Jodie 就一直处在监控之下。如果以往有猜测称这个研究机构和 CIA 有着密切的联系，那么 E3 展期间公布的最新视频就证明了这一点。CIA 通过与 Jodie 的代理父亲 Nathan Dawkins 进行联系（Nathan Dawkins 同时还是负责研究 Jodie 能力的政府科学家），决定让 Jodie 参与一项训练计划，而这么做的目的，很明显就是想要将其训练成一个具有超能力的特工，用来完成各项任务。从另一个角度来说，对 Jodie 能力的研究并不仅仅是为了单纯地发现其中的奥秘，很有可能是想要在找出缘由之后“复制”这项能力，进而组成一个强大的军队。

加入了 CIA 的训练计划后，Jodie 在各个方面都被迫接受军人般要求的训练，甚至更加严格，训练项目从最基本的体能训练开始，配合近身格斗与射击的练习，从各个方面强化 Jodie 的素质。E3 上提供试玩的是 Jodie 潜入索马里执行刺杀任务的一个部分，Aiden 在这项行动中起到了决定性的作用，

毕竟它是可以穿过墙壁、自由移动的灵魂。寻找可以附身的目标并对其进行控制是这段试玩中的一个关键动作。这个阶段的Jodie执行了一些任务，也许正是在参与任务的过程中，Jodie明白了一些事情，这使得她产生了要逃离这种生活状态的想法，因为她不想再被当做是一个工具。


■从Jodie的眼神中总能读出忧伤。




■英雄救美？

恋人？被利用？

在稍早前公开的一段视频中，我们能够看到Jodie与一位年轻男子接吻的镜头，Jodie还与之发生了争吵，说对方是在利用自己，这名男子还曾在一旁观看Jodie的近身格斗训练，那时玩家还不知道这名男子具体身分。而在E3期间公布的新预告片中，我们可以发现这名男子似乎就是Nathan Dawkins介绍给Jodie的那名CIA特工，Jodie的训练计划就是他经手负责。如果说他利用Jodie对自己的仰慕，让其自愿接受各种训练并进而参与任务，那么许多事情就说得通了。在预告片中，他曾在军用帐篷中一对一地向Jodie讲解任务目标，从两人的眼神可以看出，他们的关系应该不止是下属与长官那么简单。由此我们可以推断Jodie后来知道他一直在利用自己的真相之后肯定非常痛苦。

试玩报告

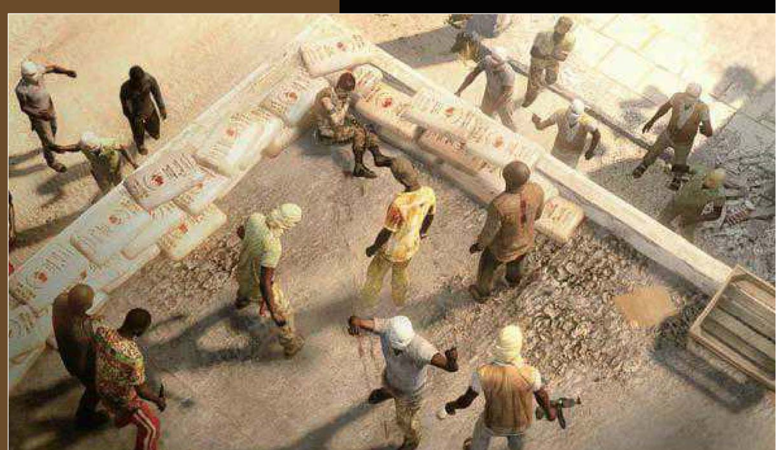
由于《最后生还者》已经发售，《超凡 双生》毫无疑问地成为了PS3上最受关注的独占游戏。在现场排队体验本作的人非常多，本人则是受SCEE邀请在内部试玩会上体验的，省时省力。《超凡 双生》提供了两个关卡供试玩，本人选择的是附带教学的索马里关卡。在这段剧情中，Jodie和一位黑人小孩潜入索马里叛军阵营搜寻目标，玩起来颇有《战争机器》的感觉。和《暴雨》相比，这回游戏更接近动作冒险类型，玩家可以自由控制Jodie移动，不过在试玩版中自由探索的意义不大，最多也就是看看场景设计。

虽说这段试玩附带了教学，但从实际效果来看几乎没人不卡的，难怪SCEE专门配了一位工作人员在一旁指点。游戏中经常需要玩家控制Jodie进入灵魂出窍状态，在这个状态下玩家可以自由控制灵魂的方向，直至找到特定目标。找到目标之后按住L1键不放，根据情况再扳动右摇杆来进行控制或直接击杀。难点在于特定目标的位置是固定的，游戏中又没有提示，在控制灵魂时视角过于自由，很容易转得发晕。

除了自由移动和灵魂出窍外，本作的玩法和《暴雨》差不多，基本上是个QTE游戏。例如举枪射击时，玩家不用手动去控制瞄准，直接按下对应的按键就可以进行攻击。近战时是个例外，这时玩家要拨动右摇杆进行回避或攻击，这个状态下没有方向提示，需要玩家自己判断。大部分情况都比较简单，但也有让人混乱的时候，好在一两次失误并不会导致严重后果。

尽管只是一段DEMO，但游戏中的小分支非常多。很多情况下成功找到出路和等待时间结束都会让之后的情节出现不同。DEMO中这样的变化就有两三处之多，尽管最后的结果不变，但相信在正式版中这会有更大的影响。

总体来说本作的游戏性并不算十分出色，游戏的帧数略有不足，实际游戏时略有晕眩感，不过相信正式版会修正这一问题。游戏的剧情表现力是顶级的，角色的脸部表情可用栩栩如生来形容，绝对可以让玩家再次重温《暴雨》式的感受。 **文：纱迦**



文 华尔兹 美编 心の永恒

GT赛车6	SCEJ	竞速
PS3 グランツーリスモ 6		日版
预定2013年第四季度	1～2人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄



《GT 赛车 6》来了！不同于《GT 赛车 5》经历的长时间等待，已经对 PS3 机能了如指掌的制作组将在今年冬天为大家带来全新的《GT 赛车》！“《GT》系列”每一作都伴随着惊人的进化，相信已经看过 E3 的《GT 赛车 6》预告片的玩家已经激动不已了吧，本作更多的车种、新加的赛道、全新的物理引擎将会给玩家带来怎样的震撼呢？让我们来了解一下目前所公布的游戏内容。

■应用“适应性平面填充”的车辆建模。通过引用新绘图引擎，将使同一建模能在PS3/PS4间相流用。







▲车内部建模。

“重新架构的物理引擎”

2013 年 5 月 15 日，Sony Computer Enetertainment 在英国银石赛道举行的“《GT 赛车》系列”15 周年的纪念活动中，由系列制作人山内一典公布系列的最新作《GT 赛车 6》正在开发，游戏平台是 PS3，并预计于 2013 年冬季发售。

承袭前作《GT 赛车 5》的内容，《GT 赛车 6》将进一步进化，将系列追求的“真实驾车模拟器”提高到新的高度。山内一典着重强调本作的游戏引擎将会从基本设计上重新架构，新的游戏引擎将提供更具弹性的扩充性。这里提到的扩充性，主要是指游戏内容升级将更容易对应新的周边配件、更高性能的硬件条件。至于这是否代表《GT 赛车 6》有移植 PS4 的考虑，山内一典提到的确有 PS4 版的计划，按目前已开发 PS3 版为主。新采用的绘图引擎“适应性平面填充”（Adaptive Tessellation）将把 PS3 的机能发挥到极限，为玩家带来更细致的画面。物理引擎也将更新换代，山内一典表示，制作组在实车收集数据的时候，在空气力学方面发现了与传统常识相异的情况，其中一个例子是：就常识来说，在车尾安装了 GT 尾翼后，尾翼的倾斜角度越大，空气阻力就越大，车的最高速会下降。但他们在实车测试中发现，随着车速的提升，空阻产生出的强大向下压力，使车身底盘贴近了路面，减少了底盘流通的空气量，反而使车的最大车速提高了。这种实车测试数据将会实际反馈到游戏开发中。以前的《GT 赛车 5》与“《FORZA》系列”相比，普遍被认为“《GT》系列”的物理引擎太旧了，制作组欲通过这种严密的测试反馈，给予《GT 赛车 6》以全新面貌展现在玩家面前。开发团队除了让真车在赛道上行走以收集各种数据外，全新开发的物理引擎还包括有新的悬吊、轮胎及空气动力模型，将由轮胎厂商横滨橡胶、悬吊系统 KW Automotive 协力提供给制作组实物的开发数据，将使玩家体验到一个更高境界更逼真的车辆驾驶动态模拟。

©2013 Sony Computer Entertainment Inc.

“大量加入新车种与赛道”

车种方面,《GT赛车6》的收录车种将超过1200种,除了完整收录前作《GT 赛车 5》中的所有车种外,还同时追加 200 多款老爷车、新款公路车与赛车,并且预计还会通过 DLC 的方式在线持续增加。另外,还提供数千种适用于大部分收录车辆的空气动力改件与改装轮胎,让玩家体验前有未有的改装车辆的乐趣。



■新加入的车种 “Nissan GT-R Nismo GT3 N24 Schulze Motorsport”。









■新赛道 “银石赛道”。

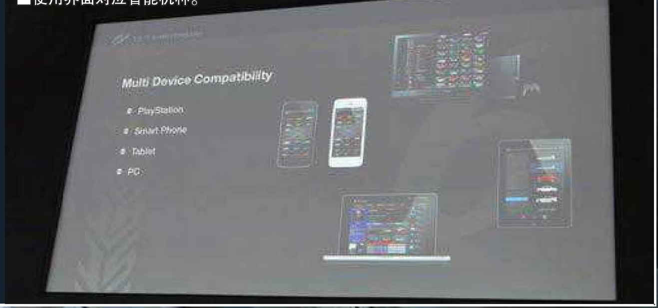


包括这次 GT 纪念活动的活动地点 “银石赛道” 在内,《GT 赛车 6》将新增 7 条全新的赛道,总收录赛道多达 33 条,另外新增 19 种赛道路线,游戏将会包含总共 71 种路线,和车种一样都将通过 DLC 在线持续更新路线。备受好评的赛道编辑器将全面升级,玩家将可在数 10 公里范围的广大场景内编辑自己的路线赛道,其中已经确认会收录西班牙名景点安达卢西亚,其他的华丽景观相信将会陆续公布。

网络功能全面升级

前作《GT 赛车 5》正式采用了网络机能,网络对战以及线上赛车活动等都让玩家耳目一新,提高了系列的可玩性与耐玩度。《GT 赛车 6》在前作的网络联机的基础上,针对玩家间交流性不足的缺点,强化了社群功能,玩家可以组织自己的社群,允许举办属于自己社群的线上对战活动。新的使用者介面将具备更快的操作反应以及与智能手机 App 等外部机器的联动功能,玩家可以透过智能手机、平板 App 以及浏览器 App 来存取社群服务。

■使用界面对应智能机种。



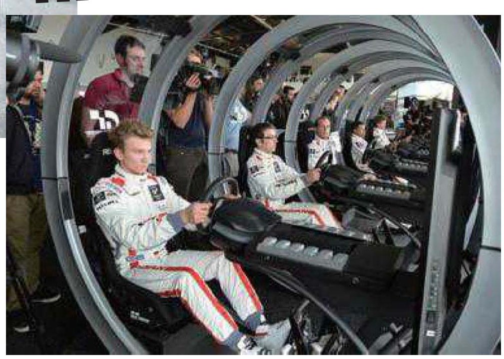
“现实与虚拟相融合的存在”



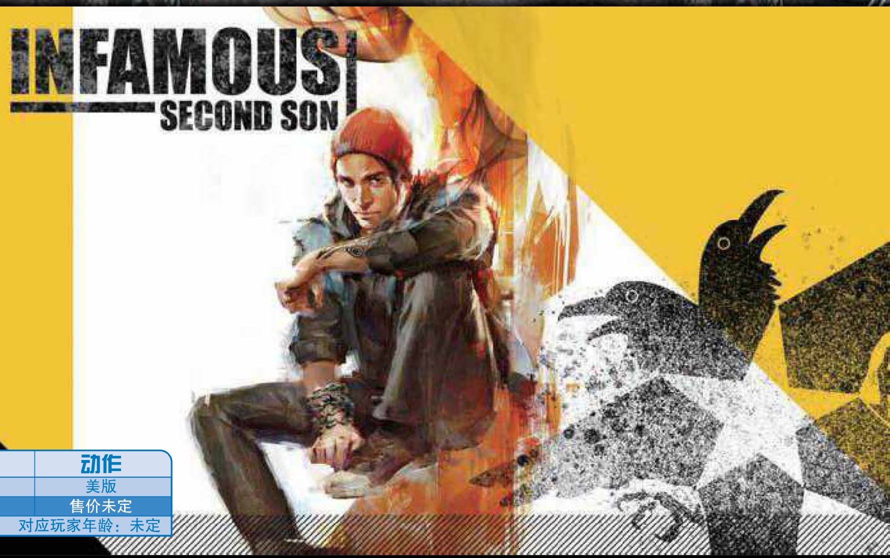
▲银石发布会现场还设有《GT赛车6》的GT Academy版的试玩版。



► Sony Computer Entertainment Europe (SCEE)CEO 的 Jim Ryan 表示对《GT 赛车 6》的成功十分有信心。



山内一典在银石发布会上特别强调了 “希望把《GT 赛车 6》做成现实与虚拟相融合的存在”。具体的来说:即使是虚拟世界的驾驶体验,也一点不会比现实的差,《GT 赛车 6》将不会是仅仅提供接近现实世界的驾驶体验,而是对现实世界的驾驶体验也能产生影响的存在。出于这种美好的愿望,山内一典一直追求着 “即使是玩游戏,也能训练出真实的驾车技术”,GT Academy 就是一个成功的例子。而本次活动的现场还设有了《GT 赛车 6》的 GT Academy 版试玩版,试玩人员全部都是 GT Academy 出身的经验者。除了 GT Academy,本次还公开了与丰田公司共同开发的 “CAN-ECU” 系统。这是一套在数据收集车辆上装载 GPS,实时收集行车数据反馈给《GT 赛车 6》的系统。收集的数据将以 CG 的形式再现现实赛道与数据车辆的走行状态,玩家可以通过进行各种数据设定,观看实际出来的效果(例如可以设定某个弯道以 3 档和 4 档过弯,对比哪个会更快)。



与之前PS4索尼发布会那段简单的预告片相比，游戏最新公布的影像已经可以看到越来越多的内容，系列玩家可以看到许多或熟悉或不熟悉的场面。索尼将本作当成PS4第一方游戏的代表之一，足以看出对其的重视程度。不过从目前来看，游戏的开发度并不是很高，未必会成为PS4首发的游戏。尽管如此，《无名英雄 再来者》依然是PS4初期最值得入的游戏之一。

文 华尔兹　美编 心の永恒

无名英雄 再来者	SCE	动作
PS4　Infamous: Second Son		美版
预定 2014 年第一季度	1 人	售价未定
无对应周边		对应玩家年龄：未定


□Delsin不会对自己的能力感到畏惧。

索尼最新超能力英雄登场！

●新主角Delsin Row

本作的新主角名为 Delsin Row，与前作的柯尔将是完全不同性格的角色，柯尔外形和性格比较粗犷，而 Delsin Row 则给人感觉充满自信。柯尔在决定使用自己的能力成为英雄或者罪犯时犹豫不觉，Delsin Row 则很享受超能力带给自己的快感，脸上时刻挂满笑容。

新能力，烟雾！

本作将融入更多跑酷类的要素，使得主角的行动更加无缝流畅。当然，作为一款超级英雄游戏，主角没有超能力怎么行，Delsin 使用类似烟雾的能力，他可以将身体的部分变成雾，以此来飞行或者高速移动。利用这个特点可以通过大幅排气来瞬间移动，本作 Delsin 的瞬移幅度将会大幅增加，此外他还可以利用烟雾能力穿越一些特定的障碍。Delsin 不会被困住，他可以化成烟雾穿过任何细小的空间。与之前作品柯尔使用电相比，使用烟雾的 Delsin 明显是更容易发挥的题材。至于 Delsin 后期会不会像柯尔一样可以习得新的超能力，还要等之后才能得知。


□使用烟雾飞行是Delsin的拿手好戏。

战斗细节


■铁链攻击方式与前作类似。


■平时会绑在Delsin的手腕上。


■吸能量的招式有点残忍。

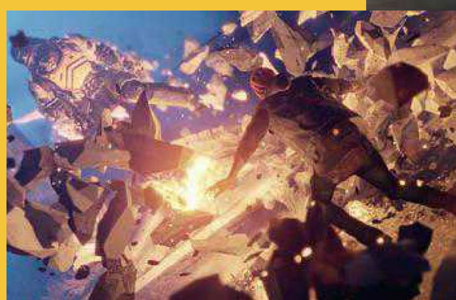
游戏的战斗方式将更加快速和复杂，本作中主角近战不再使用柯尔的 amp，取而代之的是铁链，不过使用方法和动作都十分类似，制作者表示之所以采用铁链一方面是为了表现主角 Delsin 的摇滚风格，另一方面则更容易展现他的能力。而远程通过手中释放能量射击的动作同样会在本作中出现，此外从预告片中我们还能看到一招对着敌人吸收能量的动作，从残忍度来看，这应该是邪道路线才能使用的招式。游戏的整体操作简单，不需要太多的按键就能保证玩家打得华丽，但并不意味着游戏难度简单，制作人表示本作属于上手容易，精通难的类型。

最新舞台 Seattle





▲新城市的景色十分漂亮。
▼敌方的超能力者也会登场。



系列以往的舞台都是根据美国真实地区改编的城市，本作的城市 Seattle 完全由 Sucker Punch 自行操刀设计，实际成果更容易发挥 Delsin 穿梭在整个城市行云流水的特点。此外游戏将会有非线性流程，并且在故事中会有其他超能力者向玩家挑战。

文 纱迦 美编 anubis



KILLZONE SHADOW FALL

作为最早公布同时又确定为首发的 PS4 游戏，《杀戮地带 暗影坠落》在本次 E3 展上仅有内部演示版展出，多少令人有些意外。幸好在展会最后一天的下午，SCEE 安排我们参加内部试玩，直到此时我们才终于能够体验到次世代第一枪的真正魅力！

杀戮地带 暗影坠落	SCE	主视角射击
PS4 Killzone: Shadow Fall		美版
2013年内	人数未定	59.99美元
无对应周边		





故事情节

本作的故事发生于《杀戮地带 3》后 30 年的维柯塔（Vekta）星。在海尔刚星遭受毁灭性的破坏之后，海尔刚星的幸存者被安置到维柯塔星避难。随着时间的推移，海尔刚星人逐渐和居住于当地的星际战略联盟（ISA）产生矛盾，并最终引发了战争。游戏的主人公名为卢卡斯·凯伦（Lucas Kellan），其身分为暗影军官（Shadow Marshal）。暗影是 ISA 特种部队中负责暗杀的分队的代号，据称曾经暗杀过多名海尔刚上级军官，被海尔刚星人极其痛恨。标题中的暗影由此而来。



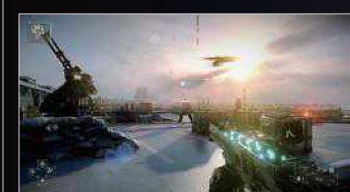
画面表现

说到次时代，当然不可不提画面表现。由于更换了故事发生的舞台，这次游戏的风格和过去三作有明显不同。游戏中的场景有些类似于《光环》，多为室外开阔地，明亮而且复杂。次世代的画面水平在《杀戮地带 暗影坠落》身上得到了很好的体验，本作首次亮相时展示了一座毁灭于海尔刚星人突然袭击的高科技城市，其近未来的风格表现得非常棒。这次试玩版特意选择了在开放明亮的山谷中进行，丰富的植被和崎岖的山间岩石里夹杂着海尔刚星人的建筑，亮丽而真实的光源随处可见，战斗里绚烂的武器射击特效也令人印象深刻，还有无人机的各种能力启动时所产生的激光反射，充满了未来感。

试玩报告

在一个充满了各种类型科幻 FPS 的游戏世界中，“《杀戮地带》系列”一向算是异色之作，玩家往往记住的不是主角，而是造型充满了特色的敌人海尔刚星人。而《杀戮地带 暗影坠落》似乎要把这种异色贯彻到底，于是，在笔者的整个试玩过程中，觉得最令人深刻的既不是造型早已深入人心的海尔刚星人，也不是主角那把未来感十足的突击/狙击两用步枪，而是他的好伙伴，玩家们的新贴身战友，一台多功能的无人机（OWL）。

这个小家伙有多全能？首先，它提供了便捷移动功能，玩家可以指挥它发射缆索，然后攀住无人机滑向目的地。然后，它可以协助玩家战斗，方式分为三种，最简单的是直接飞到敌人身边为玩家提供火力支援，它会自动追击附近出现的敌人，吸引他们的火力，让玩家可以安心展开迂回的偷袭。第二种功能则是飞到敌人身边，并发动一次大范围的电击，被电击的



敌人会陷入无法行动的眩晕状态，此时可以说是任玩家鱼肉。最后，这个神奇的小家伙还可以化身护盾，在玩家身前制造出一个屏障，挡住敌人的射击，却不会阻挡玩家自己的子弹，靠着它的保护，玩家可以从容地狙击敌人。

除了无人机外，其实玩家自己扮演的角色也有着不少特殊能力，分别对应方向键的四个按钮，上键是使用范围扫描能力，但是如果过度扫描就会因为信号过于强烈而让敌人察觉到玩家的位置。同时玩家还可以开启肾上腺素模式，在这个模式中只要玩家举枪，就可以进入子弹时间，让时间流逝变慢，方便瞄准敌人并先发制人。

本作的战斗难度不低，敌人虽然并不特别擅长战术包围，但武器强度非常惊人，懂得依靠掩体靠近玩家，并不会傻愣愣地站在原地等着吃子弹，而且他们选用的武器会充分体验远近交攻这个特点，有的是火力压制用的突击步枪，有的则是近战用的霰弹枪，互相配合足以为玩家带来巨大的威胁。后面还有懂得瞬移的狙击手，更是难以对付。

总体来说，作为一款欧美 FPS，《杀戮地带 暗影坠落》已经具备了极为优秀的素质，作为 PS4 首发阵容的一员是不会令人失望的。

文：纱迦



KNACK

KNACK

●平　台：PS4
●类　型：动作
●开发商：SCE
●发售日：未定

●简介

《KNACK》在 E3 上公开了新的视频影像并提供试玩台供媒体试玩。身为主角的 KNACK 由一堆零件组成，玩家可以通过吸取零件来强化自身的能力并改变外观。

●试玩报告

E3 展上的试玩由 3 个完全不同的场景组成。游戏的一大特色是主人公的 HP 可以无限增加。每吃到新的零件，围绕身体的零件就会变多，HP 上限也会增加。按△键变身后可以将身上的零件全部脱掉，这样便可以通过一些狭窄的道路，或躲避一些机关，但在这种情况下如果受到攻击就会被秒杀，这就对玩家的操作提出了很高的要求。而蓄满屏幕左上方的能量槽之后，就可以按○键发动必杀，之后再按其他键使出各种必杀技。

游戏中还有卡片收集要素。试玩版中设定为只要获得任意一张卡片即可解锁一种能力，如 HP 上限增加等等。在决定升级时画面上还会显示最近玩过这个游戏的玩家，由于试玩版中玩家均是预设的，因此暂时还看不出来这个设定有什么意义。

总的来说本作的素质尚可，但作为 PS4 的首发游戏而言，这个任务显得有些过重。　[文：纱迦&时雨]

●亮点细数

创意独特的动作游戏
高素质的画面



最终幻想 X / X-2 高清重制版

Final Fantasy X | X-2 HD Remaster

●平　台：PS3、PSV
●类　型：角色扮演
●开发商：Square Enix
●发售日：2013 年内

●简介

本次 E3 展上,《最终幻想 X / X -2 高清重制版》有试玩展出是个很大的惊喜。能有这样一个机会向玩家展示游戏的实际素质还是相当难得的。

E3 展上能够实际试玩的只有 PS3 版，而且也只有《最终幻想 X 》的部分，试玩的内容是从游戏的一开始到札纳尔港多完全崩坏为止。如果你有玩过这部经典作品，应该知道这个过程其实是以看为主的。但出人意料的是游戏的画面竟然相当不错，不管是一开始众人在黄昏下的札纳尔港多的倒叙，还是可以实际操作泰达的部分，无论是贴图精度还是总体分辨率，比如今 PS3 上的一些日式 RPG 还要出色，绝对不坑爹！

CG 部分也经过部分重制，虽然分辨率不算标准的 HD，但也绝对可以接受，更重要的是 CG 的画面比例是 16 ∶ 9。相信当玩家再次打到异界送、幻光河的时候，一定会被再次地深深感动。至于实际的游戏部分则和原版没有任何区别，惟一可说的就是菜单文字也是经过重制的，不用担心出现马赛克。不得不说，SE 这下终于良心发现了一回，严重期待发售日公布的那一天！

[文：纱迦]

●亮点细数

画面精细重制
重温经典作品



龙之皇冠

ドラゴンズクラウン

●平　台：PS3、PSV
●类　型：动作角色扮演
●开发商：ATLUS
●发售日：2013 年 7 月 25 日

●简介

《龙之皇冠》是一款以龙、迷宫和财宝为主题的 2D 动作角色扮演游戏。游戏中不仅有外观和性能各异的职业角色存在，而且还有非常丰富的武器系统。随着武器等级的不同，固有武器在外观上也会有所差异，而且还有关卡专属的特殊武器供玩家使用，选择非常丰富。游戏以财宝为主题，那么游戏中出现多种多样的宝物是必不可少的。与一般的游戏不同，玩家并不能直接开启游戏中的宝箱，必须指示盗贼罗尼开启。至于能开出什么宝物，则需要玩家将宝物带到魔法道具屋进行鉴定。宝物分为 E ~ S 六个等级，等级越高能得到的宝物强度和珍贵程度越高。当然鉴定还需要一定的鉴定费，要将宝物卖掉还是选择鉴定，则是玩家的自由了。为了增加游戏的可玩性和耐玩性，游戏也加入了依赖任务系统，完成任务不仅能取得宝物，还能获得由画师描绘的珍宝卡。

●试玩报告

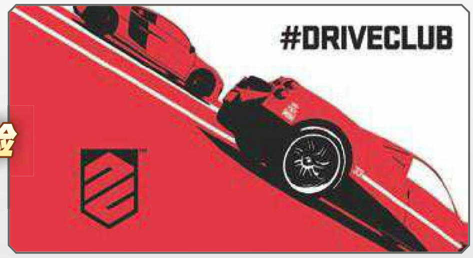
试玩分为两个版本，PSV 版用于演示单机游戏，PS3 版则是联机，不过除了同伴是人操纵还是 NPC 之外，两个版本的流程是一致的。游戏的基本系统就是古典的横版动作游戏，但是加入了很繁复的 RPG 要素，所以玩家可以体验到不一样的乐趣。PSV 版有许多应用触摸屏的功能，例如让随行的盗贼打开宝箱就需要点击宝箱来实现。至于战斗部分，难度并不低，虽然迷宫有等级之分，LV1 的迷宫可以随便打过去，但在高等级迷宫时，因为 BOSS 的攻击并不好躲，威力又高，要打过去估计得找上三五好友练好级刷好装备才能够勉强战胜 BOSS。游戏的发售日已经相当接近，可以看出来 DEMO 的完成度非常高，甚至不排除已经是完成版的游戏，各位喜欢联机游戏的 PSV 玩家相信会在 7 月底迎来一款值得耗费上百小时联机的佳作。　[文：稀饭&时雨]

●亮点细数

多样的职业选择和性能各异的操作角色
唯美的角色设计和精心描绘的场景
多样的游戏系统和丰富的游戏内容
传统 2D 游戏类型的新延续
跨平台联机


充满了互动性乐趣的驾驶体验





驾驶俱乐部

Driveclub

- 平　台：PS4
- 类　型：竞速
- 开发商：Evolution Studios
- 发售日：2013 年第四季度

●简介

当《GT6》和《极限竞速 5》同场竞技，试图用极为专业的拟真赛车水平来震撼玩家时，《驾驶俱乐部》却另辟蹊跷，通过不一样的体验来给玩家留下了深刻的印象。

正如标题中的“Club”所指，《驾驶俱乐部》强调的不是极为拟真的画面和完全能够重现物理碰撞痕迹的车体损坏，也不是极为真实的赛道，而是从一而终的群体驾驶乐趣，这种乐趣甚至在玩家进行单人游戏时都仍然存在，因为游戏内置了一个有趣的挑战系统，当玩家经过赛道的每一个段落时，都会出现一台属于某个玩家的幽灵车辆，挑战玩家，看看玩家能否打破这台幽灵车辆的记录。随着玩家打破的记录越多，遇到的挑战也就越强，驾驶乐趣自然也随之逐步提升。

这款游戏将会是 PS4 的首发作品，在《GT6》决定暂不登陆 PS4 平台的情况下，《驾驶俱乐部》将会很好地填补上玩家们对于新世代平台赛车游戏的需求。

[文：稀饭]

●亮点细数

- 有趣而互动性强的驾驶过程
- 对应六轴操作的真实驾驶体验
- 丰富的团队驾驶元素



战神团队的次世代首秀







教团1886

The Order: 1886

- 平　台：PS4
- 类　型：动作射击
- 开发商：Santa Monica
- 发售日：未定

●简介

《教团 1886》是本次 E3 索尼发布会新公布的 PS4 游戏中最具分量和潜力的作品，由合作开发了 PSP 版《战神》的 Santa Monica 和 Ready at Dawn 联手打造。游戏的背景设在了维多利亚时代，人物的衣着、建筑的风格都有浓浓的时代特征。但游戏并不完全拘泥于历史，其中融入了不少科幻元素。四人猎魔团奉命前往大雾弥漫、魔物横行的伦敦，与强大而神秘的敌人展开激战。游戏最大的亮点在于角色们手中那些造型奇特、超越当时科技的武器，性能迥异的武器可能也是角色不同职业的代表，需要相互配合。《战神》团队有着出众的技术实力，而美工对于展现时代特点也有执着的追求，对于这一题材的驾驭能力值得期待。比较可惜的是，本次展会上只公布了一段预告片，没有实机试玩，甚至没有正式的游戏画面，开发度可能还处于较低的状态，要想见到本作的真容，可能还需要一段时间的等待。

[文：胜负师]

●亮点细数

- 明星团队实力保证
- 半架空的英伦历史背景
- 极具想像力的武器设定
- 四人合作打怪的流行玩法

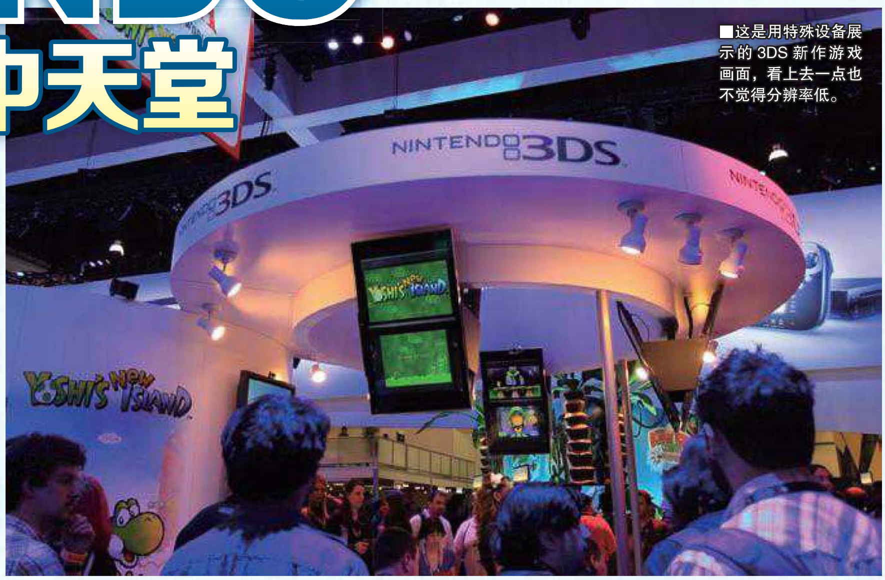
文 纱迦 摄影 纱迦 & 稀饭 & 霍比特人 美编 一刀



NINTENDO
游戏迷的梦中天堂

任天堂的 E3 展台可以说是最有创意的。虽然其占地面积不算夸张，但在场地中布置了大量有趣的景物，与自己主推的游戏环环相扣。在这里可以看到水管、马车、大金刚这些经典场景，而且官方允许玩家走进景物自由合影，这对于广大任饭来说实在是太有杀伤力了。而且现场还有拍照服务，拍完之后工作人员就会立刻对照片进行处理，然后用 Email 的方式将照片发给各位玩家。就算你不是任天堂迷，走到这片区域时也一定会感叹：这不就是游戏迷的梦中天堂吗?


■体验一把钻水管的乐趣!



■这是用特殊设备展示的 3DS 新作游戏画面，看上去一点也不觉得分辨率低。


■任天堂的主场怎能没有主角马里奥的身影!


■出自《皮克敏 2》的可爱布景。



■《风之杖》新老双版本画面对比，反差强烈。



■《马里奥赛车 8》现场可以分屏对战。


■呈圆形摆放的 3DS 试玩台，节省空间。


■刚公布的《超级马里奥 3D 世界》立刻就有了试玩。

www.PDFzazhi.com


■这对身穿情侣装的超人夫妻很擅长《跳舞吧》。



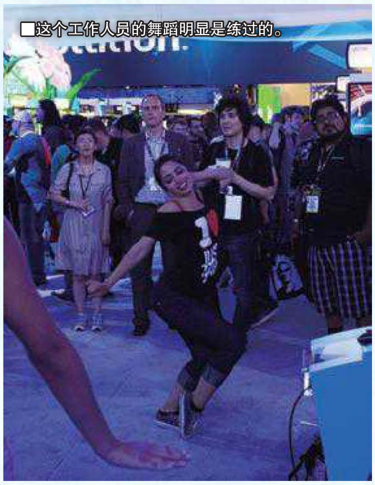
■这种背靠背的试玩台在任天堂展区是主流，各个试玩台之间有足够空间，方便观众了解游戏的乐趣。



■这位有墨西哥血统的贝姐COSER在现场受到了极大好评，超漂亮的说！


■拿起工作人员身上的3DS玩上一把。

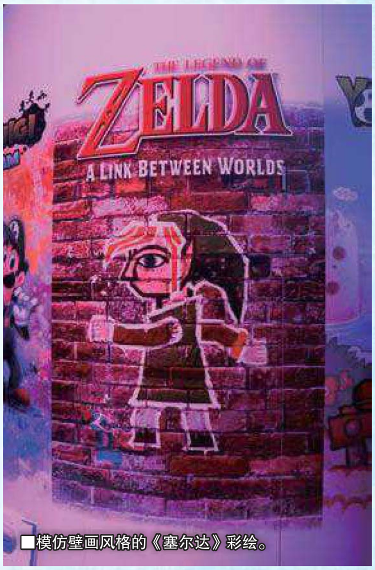
虽然Wii U目前全球销量不振，但本次E3展上可谓火力全开，多款大作刚在直面会上公布，现场就已经可以自由试玩。主打当然是《马里奥赛车8》，现场不仅有试玩，而且还会举办比赛，两个《塞尔达》新作的人气也相当出众。《猎天使魔女2》的试玩同样吸引了大量玩家，由于游戏系统比较复杂，每个试玩台都专门配备了工作人员进行讲解。在这里你可以看到各种年龄层的玩家，他们的脸上都洋溢着幸福的微笑，这不由得让人想起《桃花源记》里的名句："黄发垂髫，并怡然自乐"。


■这个工作人员的舞蹈明显是练过的。

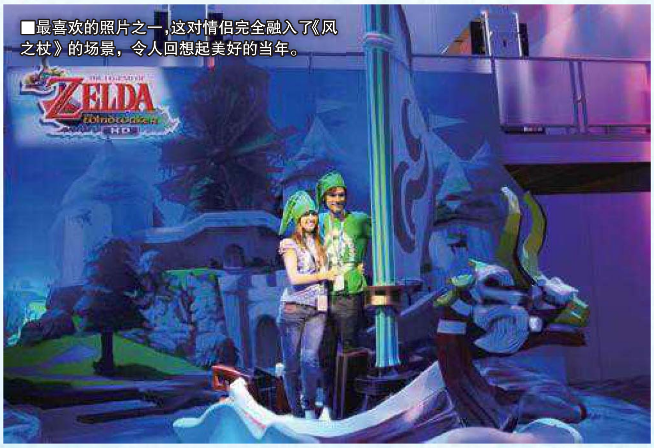

■大金刚旁边的桶是可以钻进去的，桶的后面其实是中空的。



■短发版的贝姐更显性感气质。



■模仿壁画风格的《塞尔达》彩绘。



■最喜欢的照片之一，这对情侣完全融入了《风之杖》的场景，令人回想起美好的当年。



■热情的展台小姐邀请我们试玩"贝姐2"。

E3 2013 PART 2-5

任天堂直面会看点解析



■开场依然是招牌动作“直接！”

没去 E3 的人可能会觉得任天堂这次表现得很低调，这主要是因为发布会采用了网络形式，以及之前有媒体误报任天堂将缺席 E3 所致。但实际上任天堂不仅一口气公布了大量第一方看家大作，在 E3 会场依然设有很大的试玩展区，可谓不遗余力。发布会的内容也围绕着强化 Wii U 的游戏阵容而展开，仿佛势要抢在另外两台次世代主机发售前扭转 Wii U 的困局。

CHECK 1 与众不同的发布会

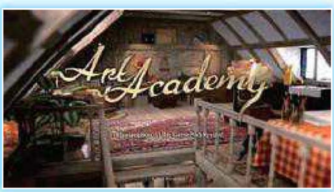

■连续公开两款《马里奥》新作强化Wii U游戏阵容。

要说今年任天堂的做法跟以往最大不同之处恐怕就是取消了传统的展前发布会，改用了他们近年来所常用的网络直面会形式，在跟其他厂商接近的时间进行发布。所以无法到美国参加 E3 的玩家也能通过网络途径观看。而这次网络发布会还根据用户地区，分别录制了日语和英语两个版本。两个版本都是分开录制的，并非某个是配音版。会上演示的游戏画面也特意根据语言种类选用了不同的版本。另外，两段发布内容中间还有一处不同的就是，面向美国 E3 的英文直面会中间还插播了一段第三方的新作影像集锦。影像主要收录了一些由第三方制作，并且将会在年内发售的新作片段，其中包括《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》、《刺客信条Ⅳ 黑旗》等大作的影像。

直面会的最后，岩田聪亲自来到了 E3 的会场带大家参观他们的展区布置状况。参观之前他亲自向大家澄清了一件事，就是较早前他们宣布了 E3 不打算召开发布会之后，传闻就变成了他们不参展今年 E3，这个消息是错误的。

CHECK 2 Miiverse绘画功能增强

Miiverse 是任天堂为 Wii U 而准备的玩家交流系统，作用类似于微博和论坛的整合。可以说是 Wii U 的一大特色。玩家除了可以发布游戏截图之外，玩家还可以用便条随意书写、绘制一些图画发布出去。Miiverse 自营运以来，出现了由玩家制作的创意绘画作品投稿。为此，任天堂特意为了满足这部分玩家的需求，特意推出了面向 Wii U 的《绘心教室》，此外还会推出基于《绘心教室》删掉一些游戏的内容保留绘画工具，让玩家能在 Miiverse 上，更自由地制作图画。




■Wii U的《绘心教室》正在开发中。

CHECK 3 Wii U游戏阵容强化

这次发布会很明显任天堂是有意要强化 Wii U 的游戏阵容，以扭转上半年的劣势。因此，像《马里奥》《塞尔达》看家大作全部倾巢而出。发布会首先是一段《口袋妖怪 X·Y》的演示视频，这是《口袋妖怪》首次登陆 3DS 平台的作品。借助更强的机能，让《口袋》的进化比以往作品都要大，特别是进入战斗后的场景元素变得更加丰富。

随后紧接着的是《超级马里奥 3D 世界》和《马里奥赛车 8》，其中首次登陆高清平台的《马里奥赛车 8》画面明显提升，我们可以看到车辆还有角色身上的光影效果。赛道也不再局限于一个平面，而是一个立体的空间，各位车手飞檐走壁上天下海无所不能。之后还有《塞尔达传说 风之杖 高清版》、《猎天使魔女 2》等新作演示。而本次发布会压轴作品是《任天堂全明星大乱斗 for 3DS/Wii U》，这是系列继 08 年之后首次公开的新作，新增的角色有《动物之森》的村民，以及初代的洛克人等，既紧张又欢乐的宣传影像为本次发布会花上了句号。除了第一方大作之外，中间插播的影像中还有很多第三方的作品宣布，具体有以下作品。

额外公开的游戏阵容

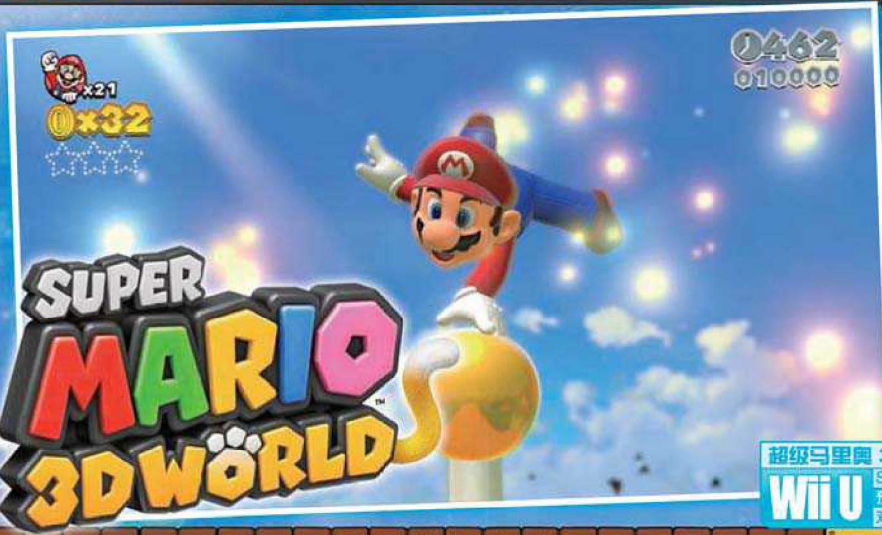
平台	名称	发行商	预定发售日
Wii U	刺客信条Ⅳ 黑旗	Ubisoft	2013年10月29日
Wii U	蝙蝠侠 阿克汉姆起源	Warner Bros.	2013年10月25日
3DS	蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	Warner Bros.	2012年10月25日
Wii U	杀出重围 人类革命 导演剪辑版	Square Enix	2013年内
Wii U/Wii/3DS	迪士尼无限	Disney	2013年8月18日
Wii U/Wii	Just Dance	Ubisoft	2013年10月8日
Wii U	雷曼 传奇	Ubisoft	2013年9月3日
Wii U/3DS	神笔小子 DC漫画大冒险	Warner Bros.	2013年秋
Wii U/Wii/3DS/NDS	飞机总动员	Disney	2013年8月6日
3DS	真女神转生Ⅳ	Atlus	2013年7月16日
Wii U/Wii/3DS	小龙斯派罗 力量交换	Activision	2013年10月13日
Wii U	分裂细胞 黑名单	Ubisoft	2013年8月20日
Wii U/3DS	索尼克 失落的世界	SEGA	2013年圣诞
Wii U	监察风云	Ubisoft	2013年11月19日

2013年任天堂eShop发售作品

名称	开发商
Ballpoint Universe	Arachnid Games
Cloudberry Kingdom	Ubisoft
Coaster Crazy Deluxe	Frontier Developments
DuckTales：Remastered	Capcom
Dungeon & Dragons:Chronicles of Mystara	Capcom
Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid
Oddworld：New 'N' tasty	Oddworld Inhabitants
Scramble Kitty & Hit Buddy on Rails	Dakko Dakko Ltd.
Shovel Knight	Yacht Club Games
Spin the Bottle:Bumpie's Party	KnapNok Games
A World of Keflings	NinjaBee

■与前作相隔已久的《任天堂全明星大乱斗》新作是本次发布会的压轴。





如果按照一年一部新作的频率来看的话，这次E3公布《马里奥》系列"的新作可谓情理之中，而平台也选择了需要加强游戏阵容的Wii U。不过传统的横版《马里奥》目前还有《U》在销售，加上还准备出路易的DLC，于是新作就选了3D版的了。不过比较意外的是，新作不是《马里奥银河3》，而是《超级马里奥3D世界》。从体系来看应该是基于《3D乐园》制作的，不过Wii U没有3D功能，取而代之的是融入一些平板控制器相关的特殊操作，具体还要等详细情报的公开。从目前情况来看，本作将会是Wii U平台上首个支持多人游戏的3D《马里奥》作品，很值得喜欢跟家人一同玩乐的玩家关注。

超级马里奥 3D世界	Nintendo	平台动作
Wii U Super Mario 3D World		美版
预定2013年12月	1～4人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

4位参战角色

老是被绑架的碧奇公主这次终于成为可使用角色跟马里奥一起冒险了，但既然没被绑架，那这次的冒险是为了……

新角色除了碧奇公主还有小蘑菇，一共4名角色。两位新角色都有极具个性的特点，碧奇公主即使没有使用狸猫之类的变身，跳起来之后下落速度也会比其他角色慢，形成独特的滞空能力。而小蘑菇则发挥出自己体型优势，奔跑速度比其他角色要快得多。

前作《新超级马里奥兄弟 U》令笔者比较不满的地方就是，平板控制器和Wii手柄不能分别操作两个角色同时进行游戏，如果用平板控制器操作角色只能1人闯关。如果要两人闯关必须准备两个Wii手柄，而此时平板控制器只能充当辅助的作用。所以前作所谓的5人同时游戏实际上只有4人能操作角色。不过从这张图上我们可以看出本作只要用平板控制器加3个Wii手柄就能实现4人合作闯关了。





一如既往的精彩关卡



▲看上去像是沙漠地带的Boss战场景，看来利用猫咪变身爬到小蛇的头顶上才能有机会攻击中央的本体。



▲攀爬在悬崖边上躲过大炮弹的攻击。



全新变身——猫咪变身！



从本作标题LOGO的猫尾巴就能看出本作的另一个卖点，就是增加了这个独特的猫咪变身。在游戏中取得了金色的铃铛之后，马里奥等人就能变成这个形态。猫咪形态下可以利用爪子直接攻击敌人，可以在半空中进行扑击，还可以在任何墙壁上攀爬（其实笔者刚看到的时候还以为是猴子），动作非常丰富。而且在视频演示中我们还可以看到猫咪形态的马里奥直接从旗杆中央攀爬到顶部，获得加命的奖励。

平板控制器独特机能



从目前来看本作并不像《U》那样能够自由凭空制作平台，但是依然有很多隐藏要素要用到触摸屏功能。比如只有触摸屏才能看到的隐藏砖块等，玩家只要在触摸屏上划动一下就能让上屏幕的画面显示这些道具出来。此外还可以利用触摸直接牵制敌人。不知道正式版发售之后，任天堂还会在哪些方面用到这个触摸屏的操作，为我们带来惊喜呢。



丰富的载具要素

视频中我们还可以看到马里奥等角色使用各种各样的载具，比如溜冰鞋外形的滑冰车，能承载4人游泳的小恐龙等。《U》中玩家就可以利用耀西当载具进行闯关，而这只比耀西大上好几倍的小恐龙除了游泳之外，不知道还会为我们带来怎样的帮助呢。

©2013 Nintendo. Super Mario and Wii U are trademarks of Nintendo.

文 宇宙人　美编 心の永恒

SUPER SMASH BROS. for NINTENDO 3DS / for Wii U





经历了前面的《超级马里奥 3D 世界》、《猎天使魔女 2》等众多大作震撼发布之后，任天堂这次压轴的作品竟然是《任天堂全明星大乱斗》新作。虽然意外，但是前作发售至今已经 5 年了，而且系列从 N64 时代开始基本每一台任天堂的家用机都会推出一作，因此本作的出现也是情理之中。本作以 Wii U 和 3DS 双平台的形式发售，因此也是系列首次登陆掌机平台的作品，能否跨平台联机尚不得而

任天堂全明星大乱斗Wii U/3DS	Nintendo		动作
多机种	Super Smash Bros. for Wii U/for Nintendo 3DS		美版
	预定2014年	1人	售价未定
	对应机种为Wii U及3DS		对应玩家年龄：全年龄

新角色

Wii Fit教练



其实笔者看到这个角色的时候，还真以为是《Wii Fit》新作的宣传，这名角色绝对是目前为止所有参战角色中最恶搞的。《Wii Fit》虽然是是 Wii 平台上最畅销最成功的软件之一，但是健康向上而且跟打斗类完全沾不上边的角色在这里登场实在令人感到意外。面对各种粗暴的对手，教练到底有什么过人之处呢？





■砍树也是标志性的动作之一哦。

▲能够跟手臂比他腰还粗的库巴拼拳头，看来这小家伙还是有点实力的。





▲你以为她被彼特踢飞了么？你以为她被林克刺穿了么？都错了！教练用她柔韧的腰部配合优雅的动作将这些攻击全部躲开了。不知道实际战斗的时候会使出什么搞怪的招式呢？





村民

近期在3DS上大卖的"《动物之森》系列"已经可以说是任天堂旗下又一款知名品牌了，既然健身教练都能登场，那么《动物之森》的角色怎能少得了。于是，这位萌呆样的村民也都参战了。身材矮小，2 头身的他到底以怎样的方式作战呢？





◀看到了这位教练的好身材，不少为身材而烦恼的小编纷纷落下了悔恨的泪水。





洛克人

如果说大乱斗总会混入一两个"外援"的话，那本作的外援就是初代洛克人了。作为 Capcom 的经典角色之一，"《洛克人》系列"最近都在出一些复古的 8 位风作品，可能出于这个原因，这里也是选择了初代登场。虽然在全 3D 的本作里面洛克人没敢还是以点阵图的样子登场，但是视频中熟悉的 BGM，经典的城堡，还有那令人怀念的 BOSS 登场画面，洛克人的出现依然充满了恶搞。不仅如此

视频中爆发出的战斗力还轻松地将马叔大金刚等人全部打飞。相信正式版里面也会有不俗的实力吧。







▲不知道老玩家们还记得这经典的跳跃动作么，视频中我们还能看到受到伤害，以及掉落悬崖爆掉等画面，跟原作几乎都是一样的。

▲如果只用普通的炮弹未免太过单调了，所以洛克人还会使出很多原本击倒了BOSS之后才能使用的招式。不知道大家看到这些招式之后，还记得BOSS的样子么？

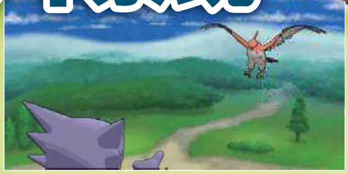
作为 3DS 上首款《口袋妖怪》，《口袋妖怪 X・Y》一公布就受到全世界玩家的瞩目。在 E3 的直面会上，任天堂发布了本作的新影像。依靠 3DS 更强大的机能，画面有不小幅度的提升，玩家熟悉的口袋妖怪们也有了更多的动作，变得更加生动与可爱。口袋妖怪们也正式步入了第六世代，与此同时，游戏加入了新属性和新系统，使得整体可玩性又有了飞跃般的提升。具体有什么新东西？让我们一起来看看！

文 时雨　美编 心の永恒

口袋妖怪X・Y		Nintendo	角色扮演
3DS	ポケットモンスター-X・Y		日版
	2013年10月12日	1人	各4800日元
	对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

进化的战斗系统

华丽的“空中战”



在《口袋妖怪 X・Y》中，加入了新的场地战斗——空中战，这是在以往的作品中都未曾出现过的战斗方式。需要注意的是该战斗方式仅限于一部分的口袋妖怪，战斗极具魄力。



要进行空中战则必须与接近悬崖的训练师对战，在战斗前会有所提示。

将敌人一网打尽的群体战斗





在以往的口袋妖怪作品中，一直以 1 对 1 作为主要的战斗规则。虽然在后期也加入了 2 对 2,3 对 3 的战斗，但一般都是与训练师的对战为主，给予玩家体验的机会并不多。但如今，新系统“群体战斗”的加入弥补了这一缺陷。在野外遇见野生的口袋妖怪时有可能发生 1 体对复数口袋妖怪的情形。

在群体战斗中如果能一次性打倒全部的怪物的话，口袋妖怪将能获得大量的经验值而成长。但如果口袋妖怪本身没有能针对群体攻击的技能的话，或许反而会陷入苦战。

新属性“妖精”登场！



《口袋妖怪》系列”在第一作的《口袋妖怪 红・绿》时，只有 15 种属性种类。而 3 年后的《口袋妖怪 金・银》则增加至 17 种。在那之后的 13 年都一直保持着这样的数量。但就在今年，《口袋妖怪 X・Y》增加了第 18 种属性，“妖精”属性。





由于目前公布的资料有限，妖精属性与其他属性的克制关系仍然不是很明确。但有一点得到了证实的是，妖精属性的攻击对龙属性的口袋妖怪具有拔群的效果。

与此同时，作为伊布的第八种进化形“妮菲亚”（ニンフィア）的属性也确定为妖精属性。而以往的一些口袋妖怪在属性上也有了新的划分，像玩家们熟悉的超能女王（サーナイト）、玛力露（マリル）和胖丁（プリン）均属于该分类。这些口袋妖怪将在保持原有的属性类型的基础上增加妖精属性，而接下来还会有哪些妖精属性的口袋妖怪呢？让我们一同期待。

新系统！交流系统登场！

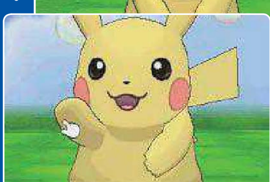
相信系列的老玩家们一定玩过《口袋妖怪 黄》吧？身后跟着的皮卡丘萌翻了不少玩家，可惜从那之后就没有哪一作可以与口袋妖怪进行互动和交流了。如今，在 3DS 上登场的《口袋妖怪 X・Y》相信可以满足各位玩家与口袋妖怪交流的愿望了！通过交流系统，玩家可以触碰并抚摸口袋妖怪，给它零食，和它互动，从而加深和口袋妖怪之间的羁绊。口袋妖怪也会根据玩家做出的动作给予对应的反应，看到这，喜欢萌物的你是不是有些迫不及待想入手游戏了呢？



▶轻轻地摸皮卡丘的头。



▶和皮卡丘一起摇摇头。



◀和它一起握握手吧！



◀欺负它的话它可会生气哟。

多国语言选择



作为一款全世界都有相当人气的作品，《口袋妖怪 X・Y》确认将加入多国语言供玩家选择，共有日语、英语、西班牙语、法语、德语、意大利亚语和韩语一共 7 种语言。虽然当中并不包含中文，但随着任天堂对中国市场的重视，以后加入中文也并非是不可能的事情。需要注意的是，一旦选择了语言之后就不可以在游戏的过程中更改了，选择你熟悉的语言进行游戏吧。

结语

从目前公布的情报来看，本作在各方面都有了脱胎换骨的进化。新的空中战和群体战斗提供了更多样的战斗体验，新属性类型的加入也为玩家提供更多样的战略选择，交流系统的加入也能让玩家体验口袋妖怪独有的魅力。让我们一同期待游戏的正式发售吧！

©2013 Pockmon.　©1995-2013 Nintendo.

文 狼来了＆霍比特人　美编 心の永恒



新造型

相信看到本作画面的玩家最先注意到的一定是贝姐那一头英姿飒爽的短发以及贞德的“白长直”造型，前作中贝姐的长发设定可是很有讲究的，不知道制作组为何如此狠心地对贝姐“下毒手”。此外，服装上也作出了许多变化，本作中贝姐的造型如同游戏的LOGO一样以蓝色为主，不仅带了蓝色的耳环，服装的周围还挂满了形状特别的蓝色配饰，四把手枪的颜色也由以往的红色系改为了宝石蓝，真是从头蓝到脚。没有意外的话，游戏里应该会交代姐妹两人换造型的前因后果。



■对于贝姐的新发型，笔者表示不能接受(哭)!



■手枪的颜色更换成宝石蓝后给人一种更高贵冷艳的感觉。

万众期待的《贝姐2》，噢不对，应该是《猎天使魔女2》在本届E3中提供了长达15分钟以上的游戏试玩，现场试玩过的纱迦表示游戏的完成度已经相当高，不过试玩的部分应该属于流程中靠前的关卡，因为可使用的武器不多，而且贝姐还不能变身。事不宜迟，下面就让我们来看看本作的新情报以及小编的试玩感受吧。

猎天使魔女2	Nintendo		动作
Wii U	Bayonetta 2		日版
	预定2014年年内	1人	售价未定
	无对应周边		对应玩家年龄：未定

新系统

——Umbran Climax

Umbran Climax是目前公布的信息里相较于前作系统而言惟一的一个新要素，发动后贝姐会进入类似于BOSS战时的“大手大脚”状态，也就是所有的通常攻击都会通过即时召唤魔界里的巨型魔女来实现巨大化，不仅攻击力会提升，攻击范围也会全面扩大，而且本作还有一种类似鞭子效果的攻击，无论在演出效果还是实用性都值得玩家消耗掉全部魔力槽来发动。试玩版中蓄积魔力槽的速度非常快，只有蓄满后才能使用Umbran Climax，而且一旦使用后直到魔力槽耗光为止都无法手动中止，因此当敌人出现较大的硬直或进入魔女时间后配合该系统就可以打出极高的伤害。



▲魔力槽蓄满后画面的正中央会有明显的“Umbran Climax”字样提醒玩家可以发动新系统。



■拷问技系统健在，动作和刑具方面全部都是前所未有的。

©copyright: 2013 Nintendo. :copyright: SEGA.

新敌人

前作中贝姐的敌人是与魔女一族势不两立的天使一族，本作里除了天使一族外，以往经常被贝姐召唤出来的恶魔似乎也成为了敌人，这一点会在最后的试玩感受部分中披露。



▲按理说天使一族的首领在前作中已经被贝姐干掉，那么本作中的首领又会是谁呢？



▲巨型天使与恶魔之间的对决，左边的天使是前作中已被贝姐调教过的BOSS。



▲贝姐朝着自己召唤出来的魔兽施展飞踢，画面右下方的BOSS体力槽上也有恶魔的LOGO。



■想打紫月评价的话传统操作才是正道。

●多人模式的可能性？

有传闻说本作会出现双人合作的模式，而且在试玩中我们也看到了贞德参战并与贝姐一同上演狂殴 BOSS 的戏码，只不过这一切也许只是个美好的幻想，因为官方目前公布的信息中明确指出贞德为不可使用的角色（由 AI 控制），她的登场只是单纯地为了提高游戏的演出效果，而游戏人数方面也确定为 1 人。

两种不同的操作方式



■触控操作的引入让新手也能轻易地打出华丽的连段。

除了传统的手柄操作外，本作还针对 Wii U 的平板控制器专门定制了一种触控操作。点击画面中的指定位置，贝姐就会往那个方向移动；向上划动屏幕为跳跃，左右划动则为回避；只要连续点击画面中的敌人，贝姐就会自动施展华丽的连段给予目标重创，而经典的拷问技可以通过点击画面中的特殊图标来实现。触控操作非常适合想体验本作但又对动作游戏苦手的玩家，顺带一提，触控操作只对应 Very Easy Automatic 和 Easy 这两个难度。传统操作方面，左摇杆控制贝姐的移动，按下左摇杆可以对敌人进行挑衅，右摇杆调整视点，按下是重置视点，长按方向键的左上右可以使用道具，ABXY 分别对应脚、跳、拳、枪的操作，L 键为新系统 Umbran Climax，R 键是切换武器，ZL 和 ZR 分别对应锁定和回避，拷问技是同时按下 X+A 的组合键。

现场试玩感受 & 流程

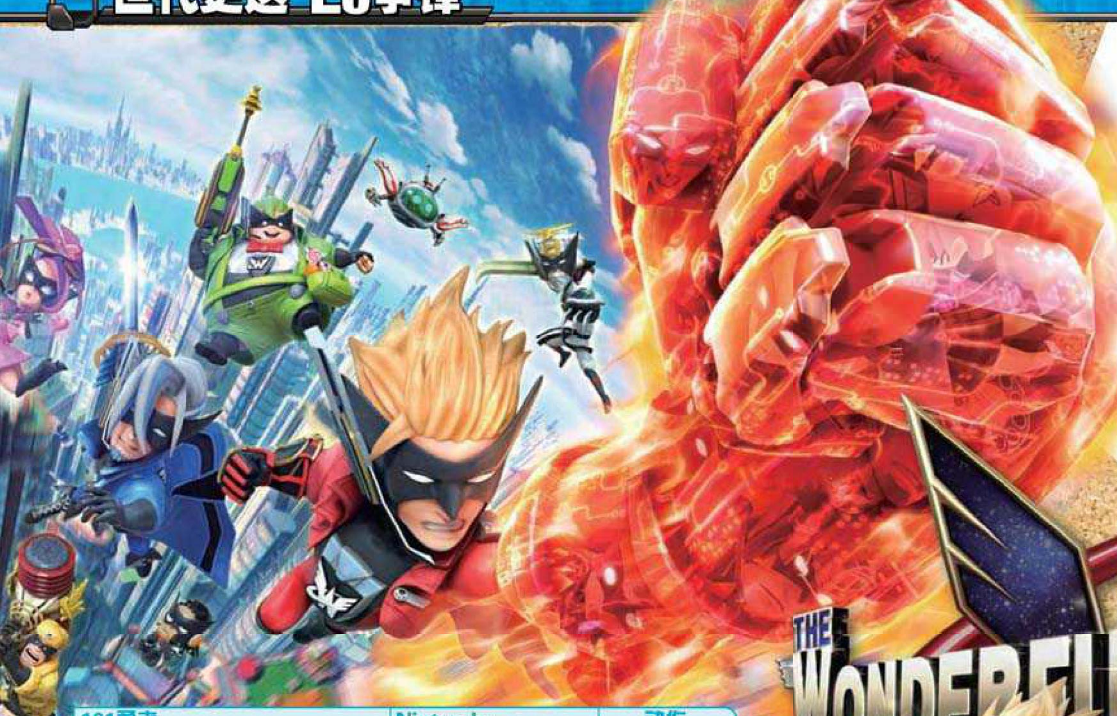


■贞德的粉丝们一起来祈祷她不要领便当吧！

这次试玩的机器有六台，由于试玩的流程长度在 15 分钟左右，所以排队大概要等 20 到 40 分钟。游戏的画面和上一代比非常赞，过场动画是 CG，而不是上一代的胶片 + 配音。游戏时完全没有丢帧现象，而且帧数特别足。即使是平板控制器上的画面，内容也和电视一样，而且和电视中的显示同步。操作方面不再赘述，简单来说就是想原汁原味地体验本作的动作部分，那么手柄操作依旧是不二之选。我们试玩时选的是 Normal 难度，敌人的强度感觉和前作区别不大。武器的切换非常方便，没有任何延迟。试玩版有两套武器，通常为四把枪，切换后变成双刀，攻击速度快，长按 X 键还可以蓄力。蓄力攻击非常实用，速度也比前作的日本刀快，成功进入魔女时间的那段时间里正好可以蓄满。通过攻击、回避等行动将魔力槽蓄到 8 格的时候就可以对敌人使用拷问技，一次会消耗掉全部的魔力。新增的 Umbran Climax 系统，发动后和前作 BOSS 战的时候一样，贝姐会变成长发魔女形态，招式的范围变大，魔力槽会快速地削减，连击的最后是召唤魔兽出来打一段终结技。

试玩的流程分为三部分。第一部分一上来给了月之眼一个镜头，然后就是贝姐的各种特写，过场后需要在飞机上先后对付 10 多个人马型的新敌人，全灭敌人后远处的巨型天使朝贝姐丢过来一把大剑触发 QTE 结束第一部分的战斗。第二部分是 BOSS 登场，BOSS 出现后依旧有特写、天使的名字和等级。该 BOSS 是名为“BELIEF”的二级天使，此时长发版的贞德也一并登场，AI 会控制贞德与玩家一起对付 BOSS，不过她的输出基本可以忽略不计。当 BOSS 的体力被削减到一定程度时，两人就会一起使出双拳连击，最后当 BOSS 空血时就可以根据画面的提示按键召唤魔兽。魔兽登场后和以往一样吃掉天使，本以为魔兽吃饱了就会乖乖回到自己所属的地方，没想到它挣脱了贝姐的控制，整个身体都来到了人类的世界。接着就像天使类 BOSS 登场一样，一本恶魔之书出现告诉玩家这个庞然大物叫炼狱恶魔（Infernal Demon），当它准备偷袭贝姐时，贞德及时将贝姐推开，自己则被恶魔的攻击打中，同时灵魂也强制从躯体中脱离了开来并被地面上的触手拖进了深渊。没来得及救助贞德，贝姐的左眼灵光一闪，在身后长出了翅膀，随后在空中和恶魔展开了第三部分的战斗。这场大型 BOSS 战中贝姐不会自动切换到魔女形态，需要等魔力槽蓄满后发动 Umbran Climax 系统来重创恶魔，跳跃键在本战中会变成冲刺键。经过一番激斗，贝姐召唤出了类似于地狱三头犬的魔兽击败了炼狱恶魔。胜利后贝姐抱着抱着贞德的躯体，试玩结束。

文 宇宙人 美编 anubis



去年E3的时候神谷英树就为我们带来了这款为Wii U量身打造的原创游戏。从之前的情报中就可以得知本作的玩法比较独特，三头身的人物也显得相当有个性，而且出自神谷手下的动作游戏，无论手感和爽快度想必都不用怀疑的。只不过去年公布后至今都没有更深入的消息了。一年后今年的E3，这部作品终于快要跟我们见面了。

THE WONDERFUL 101™

101勇者	Nintendo	动作
Wii U The Wonderful 101		日版
2013年8月24日	1~5人	6600日元
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

让英雄们合体变成强大的武器 消灭敌人吧



英雄们的首领——神奇红侠，同时也是玩家主要操作的角色。他可以通过指令让身边的英雄们合体成为各种各样的武器，比如长剑、手枪、鞭子等。利用这些武器跟分散在城市各处的外星人战斗，阻止它们侵略地球的阴谋。



极具个性的同伴角色



■变成鞭子不仅可以抽打敌人，还可以缠住敌人将其投出去。



拯救平民让他们也成为英雄

玩家在击退外星人的同时，还要在城镇中找出有困难的平民，拯救他们之后能劝说他们成为英雄，加入队伍。





丰富的多人模式

本作支持5个人同时进行游戏，玩家之间既可以合作闯关，也可以进入对战模式。5位玩家控制每人控制上百人乱斗，相信场面非常欢乐。

驾驶战舰跟敌人战斗

上图中我们可以看到英雄们合体成为了一只大手，并且紧握一个方向盘，似乎是乘坐者一艘巨大的飞船，前方的飞行敌人同样很庞大的样子，看来恶战在所难免。



视频中我们可以看到下屏幕的操作。我画面中以小圆点表示英雄的数量，玩家在平板控制器的触摸屏上划动一条轨迹，就能让这些点连接或组合起来，成为一把真正的武器让玩家使用。根据划动的轨迹不同还会变成其他武器。如果画一个直角，英雄们就会排列成手枪，如果画一条直线，英雄们就会组合成长剑，如果画的直线越长，需要用到的英雄也会越多，但是组合出来的剑会更长。

合成武器会消耗画面左上方电池样子的能量槽，如果能量槽耗光了，英雄们就会解体变回原样。



马里奥赛车8

Mario Kart 8

- ●平　台：Wii U
- ●类　型：竞速
- ●开发商：Nintendo
- ●发售日：未定

●简介

相隔一年多，《马里奥赛车》最新作终于在这次发布会上公布了。因为平台定为了 Wii U，因此本作是系列第一款高清作品。画面自然有飞跃版的进化，从已公布画面以及发布会的视频中可以看到，车手身上能看到光影效果，赛道的风景也比以往的作品要漂亮得多。另一方面，本作最大的特点是会脱离平面赛道的限制，利用关卡中的重力机能，马里奥的车将可以在墙壁上，甚至颠倒过来行驶在 3D 的关卡中。另外关卡的变化也非常丰富，不仅可以在水下行驶，驶过一些飞跃的地形还能张开滑翔伞飞过去。

本作能通过互联网跟世界各地的玩家一较高下，最多支持 12 为玩家同场竞技。此外还可以通过 Miiverse 跟其他玩家互动交流、分享。　[文：宇宙人]

●亮点细数

系列首次登陆高清平台
不再局限于平面赛道
支持 12 人联网比赛



超级大金刚 热带寒流

Donkey Kong Country: Tropical Freeze

- ●平　台：Wii U
- ●类　型：平台动作
- ●开发商：Nintendo
- ●发售日：预定 2013 年 11 月

●简介

本作是《大金刚》系列”最新作，而且同样是该系列首次登陆 Wii U 的作品。跟《马里奥》系列”一样，《大金刚》以充满活力的动作以及精妙的关卡设计而备受欢迎。本作模式虽然还是横版过关游戏，但是借助 Wii U 的机能，画面的镜头再也不局限与侧面，而是会根据特定场景的变化而往多个方位移动，让玩家能体验到更加广阔的大金刚世界。本作中，大金刚将会与 Diddy Kong 一起联手，为了从北方的维京族手上夺回自己的岛屿而展开冒险。除了大金刚和 Diddy Kong 之外，Dixie Kong 也在本作回归并成为可操作角色，使用方法跟大金刚有很大区别。游戏对应双人合作模式。玩家只要有两个 Wii 手柄就能跟身边的好友一起游戏了。

[文：宇宙人]

●亮点细数

画面效果大幅进化
高难度的关卡设计



塞尔达传说 风之杖 高清版

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD

- ●平　台：Wii U
- ●类　型：动作角色扮演
- ●开发商：Nintendo
- ●发售日：预定 2013 年 10 月

●简介

《塞尔达传说 风之杖》是 2002 年于 NGC 上发售的作品，曾荣获 Gamespot 颁发的“2003 年度游戏”大奖。相隔十年后本作高清化登陆 Wii U 平台，使得本作成为了系列首款高清平台作品。本作的故事发生在大海上，林克将要使用风之杖来让帆船航行到不同的岛屿上进行冒险。虽然从目前的画面来看，人物的建模并未重制，但是采用了阴影贴图来强化视觉效果使得画质有了明显改善。此外，本作还会针对 Wii U 的机能在系统上进行了改变，比如原本跟 GBA 联动后可以实现双人游戏的设定取消，但是从 Tingle 那里获得玻璃瓶之后，就可以在 Miiverse 上发表帖子，就像在海面上放漂流瓶一样，传送到其他玩家的海滩上，以此互相交流。也可以在游戏中拍照截图发送，增加玩家之间的互动。　[文：宇宙人]

●亮点细数

经典重制
首款高清《塞尔达》



皮克敏3

Pikmin 3

- ●平　台：Wii U
- ●类　型：动作
- ●开发商：Nintendo
- ●发售日：预定 2013 年 8 月 4 日

●简介

《皮克敏 3》是去年 E3 便公布的 Wii U 作品，如今游戏的发售日也非常接近了。今年任天堂的 E3 网络发布会上并没有关于本作的情报，取而代之的是会场中设了本作的试玩台。UCG 的记者们也趁机试玩了一下。这次的试玩版中只能使用 Wii 手柄操作，不能是使用平板控制器，但是将来正式版可以。玩家可以随时点击触摸屏上的迷你地图来控制距离主角很远的皮克敏，实现类似电脑那样的即时战略操作。本作增加了飞行皮克敏，负责运输工作非常方便，不会像以前那样要绕过河流或者担心被敌人袭击。相比起 NGC 版，本作细节处理上变得更加丰富，光影效果出色，帧数充足，惟一不足之处是有点锯齿，希望只是试玩版的问题。

[文：宇宙人]

●亮点细数

轻松有趣
类似电脑的即使战略操作



EA 美国地盘我作主

文 纱迦 摄影 纱迦 & 稀饭 & 霍比特人 美编 一刀

今年 EA 可谓十分霸气。适逢次世代更迭，EA 旗下的体育游戏纷纷换了引擎，除了每年一作的 NFL、FIFA、NHL，NBA LIVE、UFC 也纷纷推出续作，在体育游戏领域已经无人可比。在会场上这些体育游戏专门占据了一个高台，构成一个体育中心。此外 EA 今年拿出了超受关注的两大新作：《泰坦殒落》、《植物大战僵尸 花园战争》，两款作品都只有内部试玩演示，但均是拿奖拿到手软，每天排队的人络绎不绝。而《战地 4》的多人联机同样是拉风无比，现场 64 台试玩机一字排开，场边更有指挥官模式鸟瞰全场，实在是强到逆天！



■世界第一运动和美国第一运动的霸气组合。



■大屏幕上会随时显示某个玩家的现场成绩。

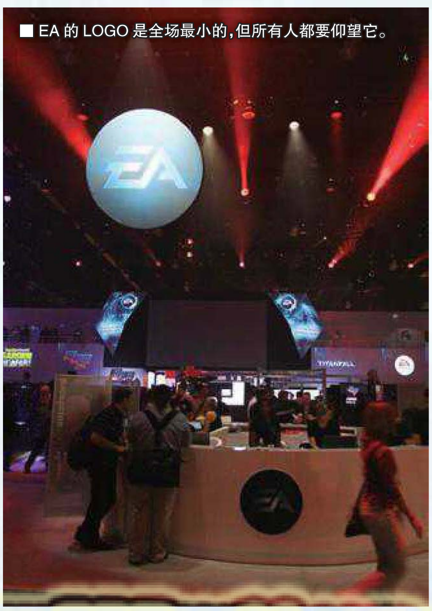


■这是专门留给所有 EA 体育游戏的二楼试玩台，顺便也推销了一把 EA 自己的桔子平台。



■《战地 4》64 人对战现场，实在是太拉风了！


■《战地 4》的指挥官模式真有那么点运筹帷幄的感觉。


■ EA 的 LOGO 是全场最小的，但所有人都要仰望它。

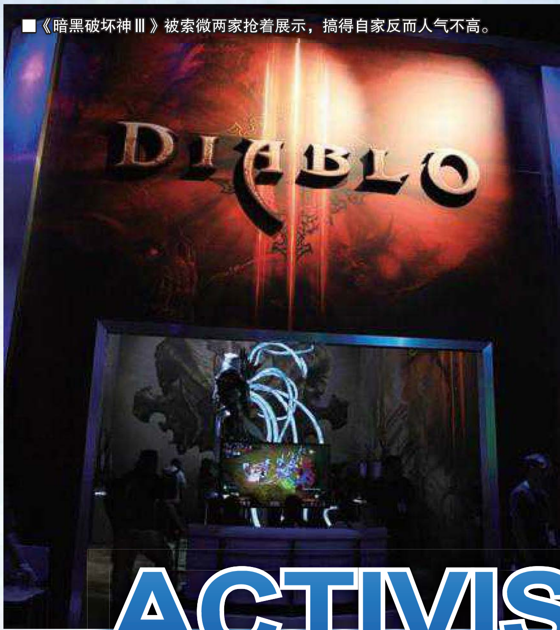


■即使有 VIP 票，想玩《泰坦天降》也得等上一个小时。



■初公开的《植物大战僵尸 花园战争》拿奖拿到手软。

www.PDFzazhi.com



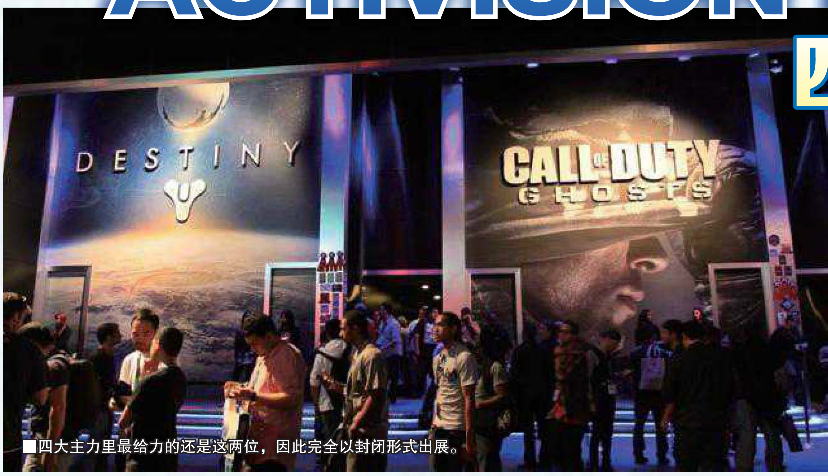
■《暗黑破坏神Ⅲ》被索微两家抢着展示，搞得自家反而人气不高。



■这是全场规模最大的屏幕，播放视频的时候有如排山倒海，效果极其震撼。

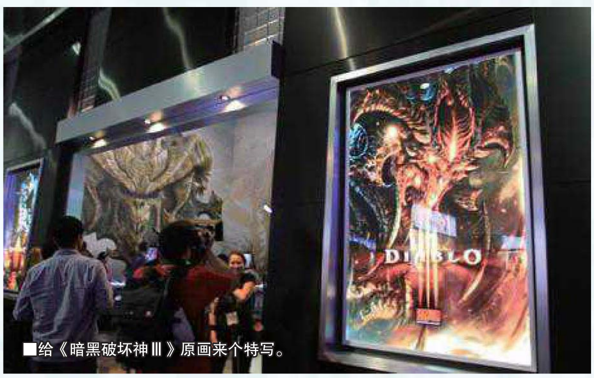
ACTIVISION BLIZZARD

四大主力横扫千军



■四大主力里最给力的还是这两位，因此完全以封闭形式出展。

这次 Activision Blizzard 的展台结构比较简单，一个大屏幕加四扇大门，四扇大门对应其重点展出的 4 款游戏，虽然数量不多，但这 4 款游戏的能量不容小视，它们分别是：头号王牌《COD 幽灵》，主机版《暗黑破坏神 Ⅲ》，万众期待的《宿命》，吸金高手《小龙斯派罗》新作。在现场的时候并不觉得简单，但整理照片时才发现看点有些不足，特别是《COD 幽灵》《宿命》都是内部试玩演示，也不让拍照和摄影。不过位于展台对角的巨型屏幕魄力十足，宽 120 英尺，高 30 英尺，没有哪家厂商能与之抗衡。每天播放《宿命》的预告片时，都吸引了大批玩家驻足围观。此外展会期间也会不定时地举办一些活动，使得展台前总是人头攒动。

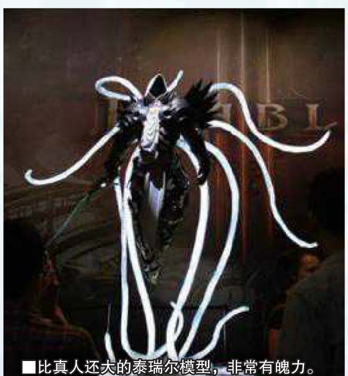


■给《暗黑破坏神Ⅲ》原画来个特写。


■《小龙斯派罗》展台里有大量模型。



■《小龙斯派罗》如今已成 AB 社的吸金利器，这回又赶上了次世代首发。


■比真人还大的泰瑞尔模型，非常有魄力。



■从这个角度其实就能看完整个 AB 展区了。





■育碧展区最醒目的当属爱德华叔叔的巨幅头像。

UBISOFT 首发专业户的华丽演出

育碧是名符其实的首发专业户，每台主机首发时都少不了其大作的护航保驾。这次适逢 PS4 和 Xbox One 发售，育碧也是精神抖擞，使出了浑身解数。育碧展台的最重头内容就是《刺客信条Ⅳ 黑旗》和《监察风云》。前者在现场提供了 PS4 版多人联机 DEMO 的试玩，综观整个 E3 会场这都算得上是十分稀罕的。《监察风云》则是以内部试玩演示为准，凭借去年 E3 上的人气同样吸引了海量玩家的到访。育碧展台中央是一个表演区，会配合巨形屏幕播放不同视频时安排不同的表演，最热闹的时候当属《跳舞吧 2014》的表演，一大群穿着奇装异服的舞蹈演员冲上台大跳鸟叔的新曲，用引爆全场来形容毫不为过。



■来自《救世军》的官方 COSPLAY。



■ PS4 版《刺客信条Ⅳ 黑旗》多人模式可随意试玩。



■新赛车游戏《The Crew》同样提供了筐体试玩。



■《监察风云》公布一年有余，继续犹抱琵琶半遮面。



■这个超宽幅的爱德华叔叔海报还出现于会场外侧，十分威武。



■去年的《名裂细胞 黑名单》、《监察风云》还未发售，又多了好几个新作，不得不说育碧的效率实在太高。



■育碧展台的环形屏幕同样也很拉风。



■《名裂细胞 黑名单》现场略显冷清。



■《蝙蝠侠》新作换了制作组，关注度也下降了不少。



■ WB Games 展区最大的 LOGO 不是公司名，而是……乐高，可见乐高对其的重要性。



■刚刚上映的《气功传奇》也被乐高 + 网游化了。

WB GAMES 超级英雄的演武场

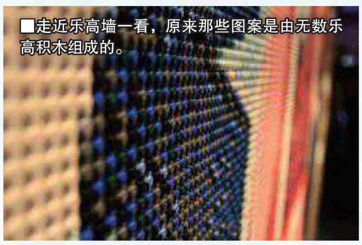


■这张宣传海报果然还是要放大看才有魄力，每个反派都刻划得栩栩如生。



■现场耸立的巨大《气功传奇》玩具。

众所周知，WB Games 的代表游戏就是“《乐高》系列”，在会场上 LEGO 的标志反客为主，比 WB Games 还要醒目得多，让人一看就知道是来到了乐高大本营。今年“《乐高》系列”的最新作是《乐高漫威英雄》，会场也以该作为主进行了精心布置。强大威猛的漫威英雄在乐高积木的构筑下显得格外可爱，不过试玩台前并未出现人潮，毕竟“《乐高》系列”这么多年来玩法都大同小异。WB Games 的另一大王牌当属《蝙蝠侠 阿克汉姆 起源》，虽然制作组有了更迭，但前两作的口碑实在太好，不由得你不关注它。WB Games 也是除任天堂外少数几个提供 3DS、Wii U 游戏试玩的厂商，以《神笔小子 DC 漫画大冒险》为首的作品颇为瞩目。



■走近乐高墙一看，原来那些图案是由无数乐高积木组成的。



■乐高化的漫威英雄虽然霸气不再，但可爱到不行。



■找了半天，终于找到了 WB Games 的 LOGO！



■两个《气功传奇》玩具一左一右，宛如门神。



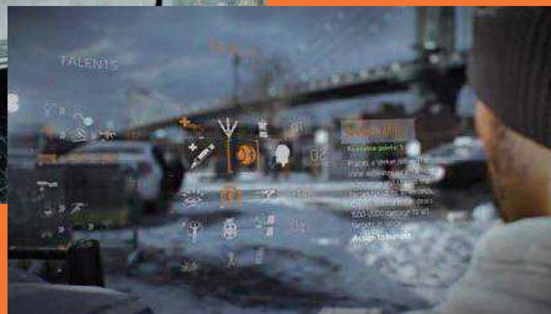
■除了任天堂，现场应该就数华纳展区里任天堂势力最大了。

文 纱迦 美编 anubis

救世军	Ubisoft	射击
多机种	The Division	美版
	发售日未定 多人在线	售价未定
	对应机种为PS4、Xbox One	对应玩家年龄：未定



顺应最近的潮流，今年E3发布会育碧公布了一款以末日为题材的作品。对应平台为次世代的PS4及Xbox One，游戏主打多人在线游戏，是一款包含“联网游戏”、“开阔世界”、“第三人称射击”要素的网络游戏。预感本作将会是验证次世代主机网络功能的大作。



▲极为丰富的个人技能

联动平板电脑

本作可以联动平板电脑，通过安装官方发布的应用程序，玩家将可以操控侦察飞机于城市上空收集情报、标记敌我位置等UAV式援助任务。除了监控整个战场外，从已公开情报中可以知道平板电脑方的玩家可以对地上的玩家进行治疗、增加攻击力及防御力等充满“RPG”味的操作。与育碧自家的另一款游戏《监察风云》一样，推行游戏主机与平板移动设备相结合或者会成为未来游戏的一个趋向。本作作为育碧压轴作品，目前游戏公布的情报还不多，关于平板设备功能的情报还非常有限，到底平板电脑具体还能在本作进行什么的操作，还有待日后的情报公布。

STORY

本作的故事背景以美国军部实际进行的反恐怖袭击模拟“Operation Dark Winter”为基础，讲述源自于美国圣诞节的一场由钞票爆发的致命细菌传染。这场灾难仅在短短的五天内就让美国的政府机关、城市秩序等陷入了崩坏的状态，而且生活物资大部分受到细菌感染而变得越来越少，美国进入了一个全面恐慌的时代。玩家们要扮演特殊部队“The Division”的成员，在失去了都市及政府机能的纽约市执行一个又一个的任务，把变成死城的纽约市拯救过来。

新感觉的第三人称网络游戏

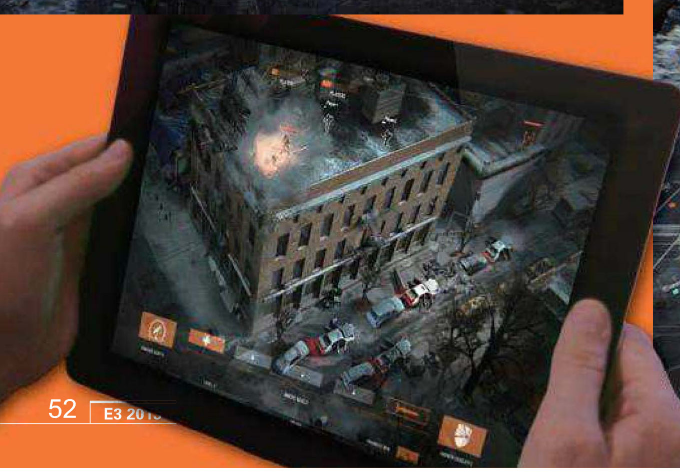
本作是一款纯网络的第三人称射击网络游戏，不包含单机内容，玩家需要和朋友们组成一个探索小队在纽约市中执行生存任务。游戏强调开放式世界，从演示动画中，玩家呼出的城市地图显示出本作的背景纽约市的范围非常广阔，同时可以看到在城市的其他区域有其他组队的玩家正在对战，假如游戏发售后的实际地图真的如纽约市一般广大且可以探索任何区域，其可容纳玩家数量将无愧于网络游戏的名号了。除了第三人称射击外，本作的操控角色可以使用技能，游戏同时包含了RPG的元素，虽然动画只粗略演示了一下技能栏，但能看出本作类似于《质量效应》可使用的技能数量相当丰富。



■变成死城的纽约市。

▼地图是整个城市3D图显示在地面上，十分炫酷。



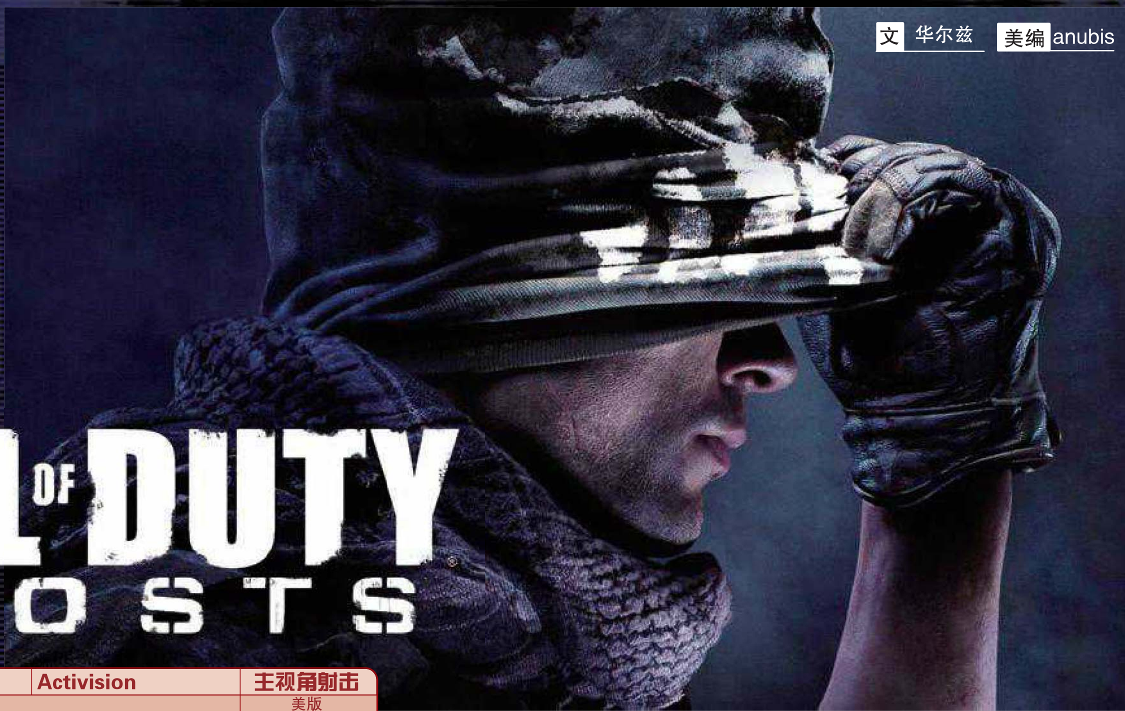


◀平板电脑显示上空俯视视角，能一览整个区域战场。

©2013 Ubisoft Entertainment

文 华尔兹　美编 anubis

在本届 E3 上，COD 反而处于一种比较边缘化的地位，一方面表明了玩家对该系列质量的信任，另一方面可能也与大家的审美疲劳有关。不过本作在之前微软发布会上的震惊表现仍令人记忆犹新，尽管游戏持续受到质疑，但《COD》还是那个《COD》，质量永远会在水准之上，更何况借着次世代的东风，本作的表现应该是不会令大家失望的。



CALL OF DUTY GHOSTS

COD幽灵	Activision	主视角射击
多机种 Call of Duty: Ghosts		美版
2013年11月5日	多人在线	售价未定
对应机种为X360、PS3、PS4、Xbox One		对应玩家年龄：未定



■佣兵犬会是本作的一大特色。

全新试玩演示部分

《COD 幽灵》在本次 E3 上一共有两个 DLC 内容参展，其中一个是游戏较早宣传片中的一个水下战斗场景，此外还有一个关于之前大放异彩的佣兵犬的 DEMO。其中控制佣兵犬的部分特别有趣，不仅可以以主视角状态下控制它们对敌人发起攻击，还可以进行潜入和用佣兵犬脖子上的武器远程攻击敌人。水下部分使用鱼雷的细节是重头戏，玩家需要在主视角状态下控制鱼雷的航路击毁敌人的潜艇，在最后的脱出部分充满了“《COD》系列”一如既往的紧张感。也还有一个是内部演示内容，强调本作的战术系统，这里来具体说一下。演示开始后幽灵小队在委内瑞拉首都加拉加斯的美国国会大楼顶上开始任务，此时直升机从顶上经过时会投下了多枚爆炸性武器，小队成员开始使用绳索链往塔的方向移动，过程中节庆用的烟花爆竹会出现在画面中，得意于次世代主机的强大技能，这段演示看上去颇为壮观。

到达后团队会选择从另外一边悄悄将敌人偷袭掉，再跳到对面楼层将敌人扫射死，整个过程一气呵成，颇为利落。过程中队员用激光切割玻璃成一个圆孔后，用脚踢开后穿越的戏码令人印象深刻，尤其是在切割过程中溢出的火花，每小颗粒玻璃渣也刻画得十分精细，次世代画面引擎果然非同凡响。进入房间后，小队开始安装类似黑客的装置，不过这时走来了几位正在巡逻的士兵。



■水下关卡部分景色令人难忘。

Contextual Leaning 系统



■合作执行战术是本作的关键词，隐秘行动必不可少。

在安装完成后，玩家需要对付巡逻的士兵，这时候队友会指定你前往角落处来完成团体战术行动，这就是本作的新 contextual leaning 系统，玩家的站位直接影响小队执行战术时的结果，同时需要确保在执行过程中的同步性，突出了本作强调团队作战的概念。多人战术执行概念对于 COD 老玩家来说还是比较新鲜的，制作方承诺这个系统在多人模式中也会保留，具体内容可能还需等待游戏发售后才知道。



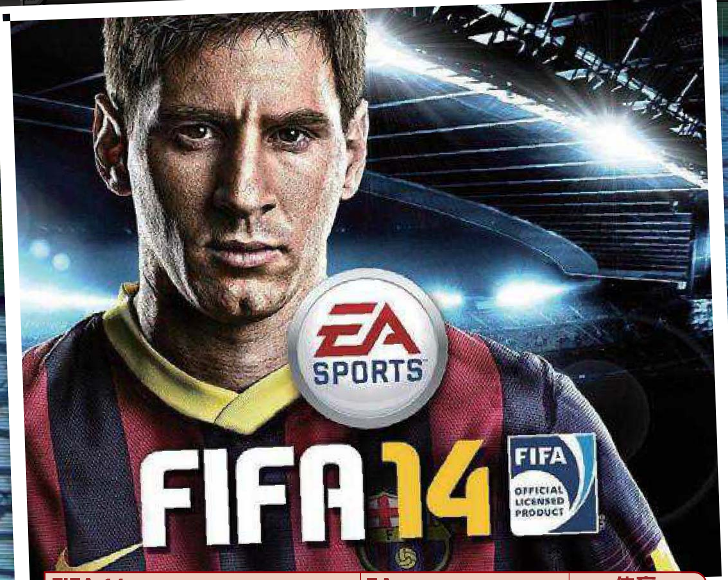


全新战场动作

在试玩之外，本作还将包括一些全新的动作系统，让游戏的打法更加丰富。比如新加入了类似《战地 3》的翻越系统，玩家在翻越障碍物时仍然可以用手中的单持武器将对敌人开火。此外本作还增加了一个类似《孤岛惊魂 3》滑铲的动作，在滑铲过程中仍然能保持开枪，十分带感。

©2013 Activision

文 非凡网 程楠 & Andriy47 编 一刀 美编 一刀



FIFA 14		EA	体育
多机种	FIFA 14		美版
	本世代版预定2013年9月24日	1~2人	售价未定
	对应机种为PS4、Xbox One、PS3、X360		推荐玩家年龄：全年龄

在本次E3展期间，《FIFA 14》放出了大量的新情报，而包括次世代和本世代两个版本的游戏，都在展会上提供了试玩。本次我们除了梳理官方消息外，还特约了国内最专业的《FIFA》游戏社区“非凡网”的站长程楠，在E3现场为我们发来第一手的专业级试玩报告。一起来看看吧！

本世代 细节上精益求精

Check 1 Precision Movement

从《FIFA 12》开始，《FIFA》系列”进入了一个本世代的稳定发展期，整套系统设定显得较为成熟，画面的可进化度也不高了。本世代的《FIFA 14》主要在玩家比赛体验上进行改善，继之前公布的“纯粹射门”系统、电脑AI提升、护球系统和生涯模式中的球探系统，EA又公布了《FIFA 14》中的新特性——“精准移动（Precision Movement）”。

“精准移动”是指游戏中球员跨出的每一步都是依据球员本身的敏捷属性反应出来，包括变向、加速、转身和跑动拼抢，不同敏捷数值（agility）的球员在激烈对抗中的差异将体现的更为明显。这个特性有点像《FIFA 13》中加入的“第一脚触球”，在比赛中无法很直观地表现出这个系统，但是它的加入在细节上却让比赛更加真实。举个形象的例子，一个矮个子的前锋在反越位插上的时候，对方的高大后卫转身慢会体现得更为明显。


■借助“精准移动”，“大圣”在起脚射门前耐心调整步伐的细微动作得以展现。

本世代版现场试玩报告

Check 2 PS3/X360 Demo

EA本次在现场提供了6台主机（X360和PS3各3台）供媒体人员体验。这次提供的试玩版本完成度为65%，其中包括了11支球队，分别是：英超的曼城、托特纳姆热刺、利物浦；西甲的马德里竞技、巴塞罗那；法甲的PSG和马赛；德甲的多特蒙德；意甲的AC米兰；美国大联盟的纽约红牛和阿根廷的博卡青年。试玩的球场为诺坎普球场（《FIFA 13》因为没有诺坎普授权而沮丧的巴萨球迷欢呼吧）。因为是内部测试版的原因，DEMO主界面略显简陋。进入比赛后的菜单设计为目前流行的Win8 Metro风格，扁平化设计的菜单让一些信息及操作上更加直观和便捷。除界面风格有较大改变外，游戏暂停界面加入了快速切换阵型的设置。玩家可在设置中预设好5套阵型以便在游戏中快速切换。游戏的选项无太大变化，基本上与前作一样。



■Metro风的界面，让菜单操作更为直观。

新特性实际表现

《FIFA12》的冲撞引擎、策略防守，《FIFA 13》的第一脚触球绝对是曾经两代作品中让玩家感受最深的游戏特性。而《FIFA 14》给人留下深刻印象的无疑是Real Ball Physics（全新设计的皮球物理系统）。由于这个新特性的引入，整个颠覆了玩家以往所积累的对于皮球运行轨迹的判断。这个新特性所影响的不仅仅是射门的那一瞬间。在开球门球，长传和球员对脚时，你可以很清晰地感受到皮球的不同旋转力度、方向及飞行物理轨迹。守门员大脚开球或球员传身后球时，根据球员带球的状态（步伐、速度等因素）不同，所传出皮球飞行的路线及弧度都会有所不同。笔者曾多次尝试在不同盘带状态下进行45度角斜线长传并尽量保持蓄力的一致性，最后基本没有过同样运行轨迹的情况出现。

另外一个新特性Pure Shot，就是在上述这个新的皮球物理系统基础上形成的。和传球一样，球员在射门瞬间因诸如防守球员拉拽、步点调整等因素的影响而导致触球点位置的不同，所产生的射门效果也会有非常大的差别。

在现场试玩的媒体记者们也有很多在讨论这些新特性给《FIFA》所带来的变化。就笔者看来这两项新特性会极大提升玩家的对射门的渴望度，当打入一脚非常漂亮的进球时，那种美妙的感觉是无法用语言表达的。（试玩时笔者曾打入一脚35米左右的电梯球，身后观战的媒体朋友惊叹并喊了三声Nice Shoot，笔者直接high上天了）。Real Ball Physics和Pure Shot这两项特性的引入还极大的丰富了游戏的战术打法，25–35米区域的射门变得更有威胁。皮球变得更加有力量，直接导致守门员扑球脱手的几率变大。头球争顶摆渡和射门不再像FIFA13那样看上去软绵无力。


■本作引入的Pure Shot特性，令真实赛场上那些动作非常勉强的射门原样再现于游戏中。

碰撞与惯性加强

第二个让人印象深刻的则是身体碰撞和惯性的加强。本作中由于中场争夺变得极为重要，攻守两方的身体接触较前作多了不少。球员的强壮数值得到了充分体现，球员在奔跑对抗中完全有可能把对方先干翻再获得皮球（试玩过程中虽然偶有搞笑的碰撞镜头出现，但相比两年前的Impact Engine，现在的碰撞引擎已经调教得非常不错了）。护球变得更加重要，球员不大能像前作中那样进行连续传球而保证不失误，整体进攻的节奏有所下降。在进攻和防守时惯性的表现很真实却又令人讨厌，这对靠速度优势来进攻的玩家来说不是个好消息。如果你不能很好地适应它，进攻会丢球，防守会失位。

AI进一步提高

AI方面，基本上每一作与前作相比都会有一定幅度的提升，所以这里我们只说比较明显的变化。在中场球员控球时，进攻球员现在会回撤接球也会在对方最后一道防线区域处徘徊伺机完成反越位。防守球员的站位更加紧凑，球员会根据后方的人员的空缺进行补位。不知是否因为网战后场倒脚现象被投诉太多的原因，现在在对方后卫控球时按下围抢键后，本方中前场球员会集体前压进行逼抢。

画面及细节变化

因为性能原因，想要在本世代机种上提升《FIFA》的画面基本是不太可能的，这在之前FIFA的制作人Sebastian Enrique的采访中得到了证实。《FIFA 14》的画面与《FIFA 13》相比基本上没有变化。球场的环境方面多了一些无关痛痒的设定，比如观众席的庆祝彩条和底线区域摄像机位的增加。进球后的回放镜头也几乎完全一致，笔者一直不理解EA对于进球回放的处理为什么如此“潦草”。不过，被玩家吐槽的球员庆祝镜头终于有了变化，近景特写回归了。

次世代 新硬件与新引擎带来的进化

Check 3 Pro Instincts & Precision Movement & Elite Technique



作为系列在次世代主机上的首款作品，《FIFA 14》能否打好第一枪非常重要，如果作品质量出色便可在新主机上捍卫足球游戏销量之王的称谓。但是，次世代版的《FIFA 14》发售日期要晚于本世代的版本，而且对于没能第一时间购入新主机的玩家来说，说不定玩到次世代版时今年欧洲各大联赛已进入尾声，游戏的代入感将下降。再从游戏性上来讲，次世代的版本没有突破性的变革，从公布的消息和完成度不高的试玩来看次世代版《FIFA 14》是本世代版的全面加强版。即便如此，不能否认次世代版的《FIFA 14》还是一个非常值得期待的作品，下面就来看看次世代版的新特性吧。

游戏画面和现场氛围提升

毫无疑问机能的提升带来了画面的进化，球员建模更加细腻逼真，球场光影效果更上一层楼，但其实观众席的变化也令人惊叹，过去千篇一律的简陋建模现在真的换成一个个栩栩如生的观众。而且主场观众会根据局势的不断变化情绪会有所起伏，特别是比赛临近结束时，现场气氛会进入高潮，给玩家带来强烈的临场感。

职业本能 Pro Instincts

《FIFA 14》中每个球员都是一个独立的个体存在，他们对场上局势有自己的判断，遇到各种情况也会有自己的处理方式。“职业本能”简单说来就是对电脑AI进行加强并强化了球员数据系统，让每个球员在场上都会有自己独特的表现。带球队员会运用身位移动合理躲避上来逼抢的队员或者用手臂撑开冲向自己的对手以避免生硬的碰撞。在身体对抗中，双方都会有激烈拉扯，如果一方队员失去平衡，他会下意识用手臂撑地减轻冲击力，非常真实。“职业本能”这个特性让《FIFA 14》中身体对抗的动作丰富了许多，并且还保证了在激烈对抗环境下比赛的流畅度。

精准移动 Precision Movement

这个特性和本世代中的基本相同，但是球员加速、变向的动作会更加丰富，次世代版会在球员动作捕捉上比本世代版本的丰富很多，体重比较大的队员跑起来有明显厚实感，而相对瘦小的球员会显得更加轻盈。

精英技巧 Elite Technique

这是次世代《FIFA 14》中一个重要特性，凭借新主机的强大机能，游戏中新加入了数百个新的球员技巧动作和球员行为动作。这些动作中既有不规则的停球动作，也有高超的凌空射门动作，还有一些新加入的花哨过人动作以及新的长传动作。这些动作元素的加入使玩家的进攻更加多元化。“精英技巧”不仅强化了《FIFA》系列”的“第一脚触球”系统，加入的个性球星动作也增强了球星在比赛中的重要性。



■在次世代版中，球员的人物建模已经直逼预渲染CG水准。

次世代版现场试玩报告

Check 4 Xbox One Demo



■在新引擎的驱动下，次世代版《FIFA 14》球员动作更加灵活多样，而且连球衣也“活”了。





针对次世代版本的游戏体验不是很完整，现场试玩时间有限，只能在不到6分钟的游戏体验中尽可能的获取更多的信息。试玩的版本是《FIFA 14》pre-alpha版，测试机为Xbox One工程机。游戏完成度30%。提供体验的两支球队为巴塞罗那和马德里竞技，球场为诺坎普。球队的阵容名单比较新，内马尔已在出现在首发大名单中。

次世代的画面感受

次世代版的画面绝对可以给每一个看过它的人留下深刻的印象。球员的脸型、球场的光影、草皮、球鞋的表现力都有了质的飞越。球衣也不再是贴在球员身体表面，而是随着各种的动作产生不同的褶皱。在回放中可以看到传球或射门时草皮飞溅的效果，相当的逼真。此外，球场上有了更多的元素，比如球童会和现实中一样快速地将皮球掷回场中，以减少比赛中断时间，而在场边热身的球员也会根据场上情况作出不同的反应。

比赛细节进化

相比本世代版《FIFA 14》，次世代版在比赛过程中有着更多的动画过场，进球后的回放彻底改变，回放更加完整，镜头角度的选择更贴近现实。这方面EA应该从《PES》系列”里借鉴了不少经验。最为主要的一点是球场的观众再也不是纸片人了，每个观众的脸型都有所不同。根据球员在场上的表现观众的反应也各不一样。在比赛过程中会时不时将镜头切换到观众席，这使得整个比赛显得更加地有味道。笔者在试玩时曾设想，如果搭配GameFace（EA的一套自定义脸型系统，可以将玩家脸型应用到俱乐部自建虚拟球员身上），将来玩家是不是也可以把自己的五官贴到观众脸上？那将会是一件非常有意思的事情。而球员方面除脸型更加还原真人本色外，身体的模型没有太大变化，这让笔者或多或少有些失望。

新引擎下的操控

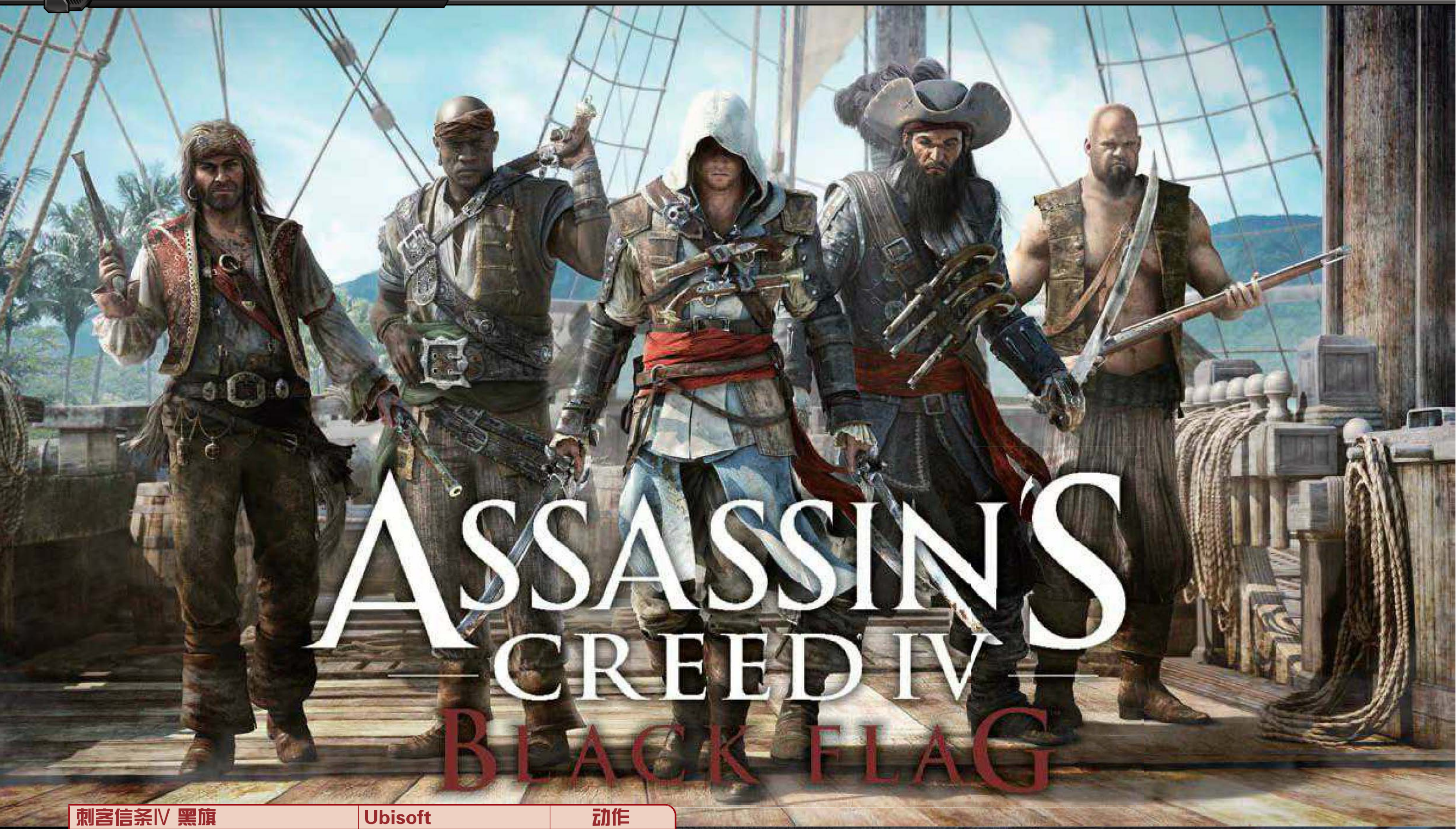
在操作控制上，搭载EA SPORTS新开发的Ignite引擎，操作的感觉是在本世代版本的基础上进行了延续和提升。比赛的整体节奏有所下降。但这并不意味着比赛的激烈程度会一同下降。相反，在中场和局部区域中，争夺拼抢比本世代版要激烈得多。而本世代所具有的新特性在次世代版本中也都有所体现，效果上基本与本世代相同。

由于体验时间较短，次世代版本给笔者带来最深刻的感受更多的还是在画面上，考虑到目前只是一个开发进度为30%的体验版，EA还有时间来对Ignite引擎和操作做更多的完善，我们有充分的理由来期待这部足球游戏大作。



■尽管目前的完成度还不算高，但次世代版的《FIFA 14》在EA发布会以及E3现场都进行了重要展示，显然，厂商对本作的前景充满信心。

文 铃 美编 anubis



刺客信条Ⅳ 黑旗	Ubisoft	动作
多机种	Assassin's Creed IV: Black Flag	美版
	2013年10月29日 人数未定	售价未定
	对应机种为PS3、X360、Wii U、PS4、Xbox One 对应玩家年龄：17岁以上	

本作的宣传片或试玩演示等视频资讯近日来不断有所更新，从目前公开的信息来看，本作对于玩家们的最大吸引力在于海面、海底、岛屿的探索，因为这些都是全新的尝试。被强化的海战部分会给“《刺客信条》系列”带来一批喜爱航海类游戏的粉丝。



爱德华·肯威

本作的主角爱德华·肯威（Edward Kenway）是一名英国海盗，他是《刺客信条Ⅲ》中主角康纳的祖父。早年间，爱德华·肯威曾加入过英国皇家海军，不过对黄金、荣誉、名利的渴望让其成为一名海盗。成为海盗的爱德华在首次与刺客阵营相遇之后，就卷入了刺客与圣殿骑士的斗争中。爱德华·肯威擅长使用双刀，随身装备多把手枪，个人战斗力极强，能够单枪匹马完成一场屠杀。除了过人的身手，爱德华·肯威具有令人敬畏的判断力和领导力，拥有一群服从他指挥的船员。

海盗黄金时代

本作采用了海盗黄金时代作为故事发生的时间背景，地点位于加勒比群岛一带，三个主要城市是哈瓦那、金斯顿、拿骚。按照系列惯例，本作中爱德华·肯威将会与大量历史上真实存在的著名海盗相遇，在目前已公开的信息中，我们可以了解到黑胡子爱德华·蒂奇、杰克·拉克姆、本杰明·霍尼戈、查尔斯·范恩，以及史上最著名的女海盗之一安妮·鲍利都会在游戏中登场。




■本作的海战将会更加惊心动魄。

海陆比例调整

业内对三代的褒贬不一，但三代的海战部分几乎受到了一致好评，这是“《刺客信条》系列”又一成功的尝试。与三代主角康纳不同，爱德华·肯威是一名海盗，因此本作的海战比例得到了大幅提升，占到整个游戏比例的40%，一些育成部分的内容也会与船员招募或委任有关，狩猎系统将拓展至海上。剩下的60%是陆地上的内容，丛林、遗迹、村庄等都会是陆地探索内容的一部分，制作小组表示要在本作中提供更多条件和机会让玩家完成隐匿刺杀。

战船寒鸦

寒鸦（Jackdaw）是爱德华·肯威得意战船的名字，它长60米，高48.5米，宽11.9米，共有26帆。寒鸦号攻防能力优秀，船身有坚固的船甲保护，还配备有数量不等的大炮和旋转枪，燃烧弹、锁链弹、海军锤、水雷等各式炮弹齐全，战斗力超强。除此之外，寒鸦号还配备有一个潜水钟，这个是专门为爱德华探索海底准备的。


■战斗中的寒鸦号。


■丛林的环境会给隐匿刺杀提供机会。

自由度提升

为了摆脱“看似辽阔却充满束缚”的尴尬，本作的自由度将会有所提升，前作中部分特定任务的特定区域不给玩家自由探索机会的情况不会再出现。本作自由度的提升还会以一种“海陆相结合”的方式来体现。前作的海战部分基本没什么自由度可言，都是出海完成特定的主线或分支任务，而本作中则是增加了不少自由航行的部分，同时还加入了大量的海上随机事件，例如通过望远镜发现新的岛屿，进而登岛进行探索。另外，本作陆地与海洋部分的内容将会做到无缝衔接，使得游戏的流畅度大增。

试玩报告

《刺客信条Ⅳ 黑旗》在索尼E3展前发布会上的表现一度沦为笑柄，笔者也一度以为PS4版的开发进度还相当低下。但在育碧展台的小黑屋里体验过之后，顿时被游戏深深地折服，其中一段情节更是深深戳中笔者的泪点。

在小黑屋里的试玩共有两段，第一段就是索尼E3展前发布会上的那一段，只不过这回不再卡顿。第二段则是全新的内容，展现了游戏的根据地、任务、海战、寻宝等众多要素。试玩的一开始，爱德华出现在自己的根据地里，这回的根据地和3代的农场类似，通过玩家的表现会逐渐繁荣。玩家在这里接到了刺杀两名英军军官的任务，之后便前往目标所在地点。第一个很轻松就搞定了，但第二个逃得飞快，直接就上了船。之后玩家操纵爱德华迅速坐上寒鸦号进行追杀。之后就是激烈的海战场面，首先是用炮火令对方的船支瘫痪，然后亲自冲上对方的船将目标绳之以法。非常带感的是，在完成任务之后，玩家也缴获了对方的船只。玩家可以将对方船上的物资、军火洗劫一空，对方的船员可以放走，也可以雇为自己的船员。玩家还可以将自己的得力干将委任为新船的船长，今后他将作为船队的一员执行你的任务。

接下来玩家可以进行寻找宝贝的任务，大致流程就是先找到藏宝图，然后按藏宝图的提示去寻找宝藏。在这段过程中笔者终于见识到了次世代的真正威力。无论是开船时海面的旖旎风光，还是荒岛上茂盛的植被以及丰富的动物，其表现力都远超本时代的任何游戏。特别值得一提的是，当船只遭遇狂风暴雨时，游戏会提示玩家按十字键的→，按下之后奋力对抗暴风的船员会唱起雄壮的船歌，此时笔者这个一直等待《大航海时代》新作的老玩家不禁泪流满面：这不就是我梦想中的航海游戏吗？！

在试玩版中玩家只能前往固定的地点，然而从游戏中自带的地图来看，玩家的活动范围遍及整个加勒比海，而地图上星罗旗布的各种标志代表着丰富的隐藏要素。除了单机之外，育碧展台还提供了PS4版的多人联机DEMO。多人联机部分的画面要逊色一些，但帧数很稳，而且设计者表示正式版还有望提高。本来就出色的故事，加上丰富的探索要素，还有无比耐玩的多人联机，更有来自次时代的强大画面支持，本作绝对是次时代初期必买必玩的作品！

文：纱迦





经历了一年，在 2013 年 E3 中，我们终于能一窥到《监察风云》的游戏背景，及实际看到了游戏的实机演示。由演示动画中可看出，本游戏的开发度已经十分高，联动移动设备的玩法也让玩家们眼前一亮，下面让我们来了解一下本届 E3 上公布的本作情报。

文 狼来了 美编 anubis

监察风云	Ubisoft		动作冒险
多机种	Watch Dogs		繁体中文版
	预定2013年11月19日	1人/多人在线	1950新台币
	对应机种为PS4、PS3、Xbox One、X360及WiiU		对应玩家年龄：17岁以上

即使是守护城市安宁的英雄，还是会被警察追捕。





让Joshua为他的罪行付出代价。

背负悲惨过去的骇客英雄

“给我四分钟和良好的信号，我就能入侵一切。”在 E3 发布的预告片中放出如此豪言的皮尔斯此次的惩戒目标是美术品拍卖业者的 Joshua Kramer。Joshua 是一个从事人口贩卖的违法组织的头头，涉嫌一系列的少女诱拐、出售行为。皮尔斯利用手中的智能手机破除了组织入口的各种保安系统，对组织人员进行惩戒，并故意引来警察把犯人逮捕。随后再骇入组织内部系统，把贩卖人口的证据公告天下，让罪有应得的 Joshua 吃定了牢饭。从预告片皮尔斯的独白中，可以知道他的家人因为自己犯的错而全部丧生，而造成这个惨剧的正是如 Joshua 这种的社会败类，使这个原本只是盗取个人资料的黑客走上了与城市中的恶势力作斗争的复仇之路。这位无名英雄到底经历了多么悲惨的过去，而这又和怎样的恶势力黑幕相挂钩，将会成为本作剧情发展的重要看点，而皮尔斯的过去相信将会在往后的消息中慢慢公布。

www.PDFzazhi.com

©2013 Ubisoft Entertainment

连动平板及智能手机进行游戏！

CtOS 便携版

本作除了传统动作冒险用手柄操控外，还增添了连动移动设备的功能。从 E3 的实机演示动画中可以看到，主角皮尔斯逃脱追捕时，玩家可以通过安装了“CtOS 便携版”App 的平板电脑对游戏中的一些设备进行骇取，例如升起道路的围栏阻碍警车的追捕，让皮尔斯得以大摇大摆地在警车面前逃走。且根据目前公布的内容，“CtOS 便携版”不仅仅可以进行协力游戏，还支持多人连线的对战模式，协助游戏中的警方追捕其他玩家操控的皮尔斯。这款名为“CtOS 便携版”的应用程序将会在 Android 及 iOS 上免费推出，适用于任何品牌的平板电脑及智能手机设备。使用“CtOS 便携版”将不需要拥有《监察风云》游戏的本体，也不需要拥有电脑、任何款的游戏主机，玩家只需要下载并安装了应用程序，即可与游戏本体进行联动游戏。届时玩家将可以邀请好友通过移动设备来加入《监察风云》的游戏世界，一同体验黑客纵横都市的乐趣。



◀▲用平板设备控制一个地点升起路障，警车躲避不及立即撞上。



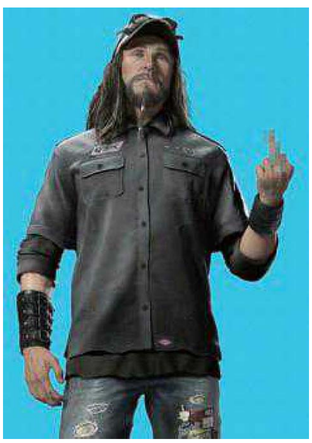
可入侵他人游戏的多人模式？

关于本作的多人联机模式，本届 E3 展中并未详细对外公开。仅从可搜集到的情报中可以知道，本作的多人模式将允许玩家入侵其他玩家的世界，进行协力任务或妨碍其他玩家的任务。这听起来比较像《黑暗之魂》的入侵世界，但本作的多人模式是由系统根据游戏触发条件来进行自动配对，无法随时随地进行连线。具体情报还有待后续的公布。

◀从图中可以清楚看到“你已经被入侵了83%”。

新角色

T-Bone



T-Bone 是艾登・皮尔斯众多同伴的其中一位，他是个有点小聪明又爱捣鼓仪器的骇客。他有着强烈的好奇心，总爱闯进那些禁止闲人进入的区域。因此他也没少吃苦头和牢饭，这次 E3 公布的一段实机演示就是他偷东西的时候引来了麻烦，需要请求皮尔斯来帮忙解围。

试玩报告

作为育碧本次 E3 参战的重头游戏之一，《监察风云》保持着令人惊讶的神秘面纱，只是吝啬地公布了些许新情报，SCE 发布会上最重要的消息除了现场演示，还有首次露出真面目的众多主要角色，其中有部分角色在以前基本没有现身过，包括作为这次演示的登场角色之一，T-Bone。

在 SCE 展区的《监察风云》演示可以被视为是一个 SCE 发布会演示的解密版，其基本内容是一致的，都是描述皮尔斯在受到追捕时却接到老朋友 T-Bone 的求救电话，他前去盗窃电子物品，却触发了警报，引来了别人派出的清道夫小队，需要皮尔斯的帮助才能够脱身。

为了帮助老朋友，皮尔斯不得不孤身犯险，在警察的重重追捕中赶到了 T-Bone 所在之处，靠着控制摄像头和触发各种电子设备，帮助 T-Bone 摆脱困境，并搭上车子逃离现场。

这个演示 DEMO 的基本流程几乎毫无分别，但因为存在着子弹时间和各种特写画面，让人有点搞不懂这到底是一个固定的主线任务还是其中一个支线，而且鉴于游戏本身是一个沙箱类的游戏，玩家的逃跑路线应该是不固定的，游戏中是否有设置某种障碍来限定玩家的逃跑路线目前还不得而知，不过有趣的是，在这个演示中，两位制作人展示了本作的多媒体互动功能。

靠着育碧提供的 APP 程序，玩家可以通过移动设备来化身网络黑客，帮助另一位玩家脱身。其过程是，首先，扮演皮尔斯的玩家通过游戏中的虚构智能电话发出求救讯号，然后，安装了对应 APP 并与该位玩家已互加好友好的朋友就可以通过 APP 看到现场的品面图，并通过触控来调整场景中的电子设备，帮助皮尔斯脱身。使用 APP 程序的玩家能够实现很多特殊的援助方式，例如通过过载电箱来干扰飞机的探照灯，升起栏杆阻隔警车，并对皮尔斯发出警告等等。这种新奇的互动形式让《监察风云》的游戏体验延伸到了游戏之外，让人感觉自己似乎提前进入了故事中的那个已经被监控摄像头和电子设备所包围的芝加哥，并扮演着一个能够操控一切电子设备的神秘黑客。或许在本作最开始的视频中，那个用摄像头追逐着皮尔斯行踪的神秘用户 Bixxel_44 并不是别人，恰恰就是手持着移动设备的玩家们。

文 华尔兹 美编 心の永恒

在千呼万唤中，“《阿克汉姆》系列”终于迎来了系列最新作《起源》，本次故事将追述系列之前的故事。蝙蝠侠在游戏中将面对众多熟悉的反派，如果是系列死忠或者是玩过之前作品的玩家，一定会欣喜若狂，本作虽不是Rocksteady操刀，但相信素质一样不低，喜欢这个系列的玩家千万不要错过10月发售的这款新作啦。



多机种	蝙蝠侠 阿克汉姆起源	Warner Bros	动作冒险
	Batman: Arkham Origins		美版
	2013年10月25日	1人	售价未定
	对应机种为X360、PS3、Wii U		对应玩家年龄：未定


▲当年的企鹅人还没有将酒瓶底带在眼睛上。


■毒枭黑面具利用资金优势重磅悬赏可以杀死蝙蝠侠的刺客。


■黑面具下手狠毒，不择手段，这位警察恐怕少不了酷刑的折磨。


■在武力上可以与蝙蝠侠一较高下的丧钟，这次将作为主要对手登场。

故事起源

本作的故事发生在系列第一作《阿克汉姆疯人院》两年前，视角将会回到当年圣诞节的夜晚，玩家首先会注意到的是这次蝙蝠侠将会面对8个敌人，黑面具以高价悬赏可以杀死蝙蝠侠的刺客，这其中包括漫画中人气很高的丧钟，他将作为这次蝙蝠侠最主要的敌人之一。此外在游戏中还有死亡射手、贝恩、企鹅人等反派登场。而警察也会加入追捕蝙蝠侠的行列，玩家还可以看到年轻的戈登警探，这一切的原因，还需要到游戏中再揭晓。

游戏虽然不是Rocksteady制作，但新的开发商将继续秉持系列的精髓，在这个基础上对游戏进行改进，而Rocksteady也会进行监督工作，所以玩家大可对该作持放心态度。

蝙蝠展翼

游戏将会有一个快速移动方法——蝙蝠翼，利用蝙蝠翼玩家从一点到另一点不再像以往那样需要进行沉闷的赶路，通过这个系统可以快速前往想去的地点。与《孤岛惊魂3》类似，玩家在实现快速迁途前需要先将指定地点附近的信号塔拆除，它们会影响玩家的飞行。不同的是玩家在拆除过程中可能需要使用不同的技能，在这之前玩家需要早日将这些技能解锁才可以拆除更多的塔，实现地点之间的快速移动。

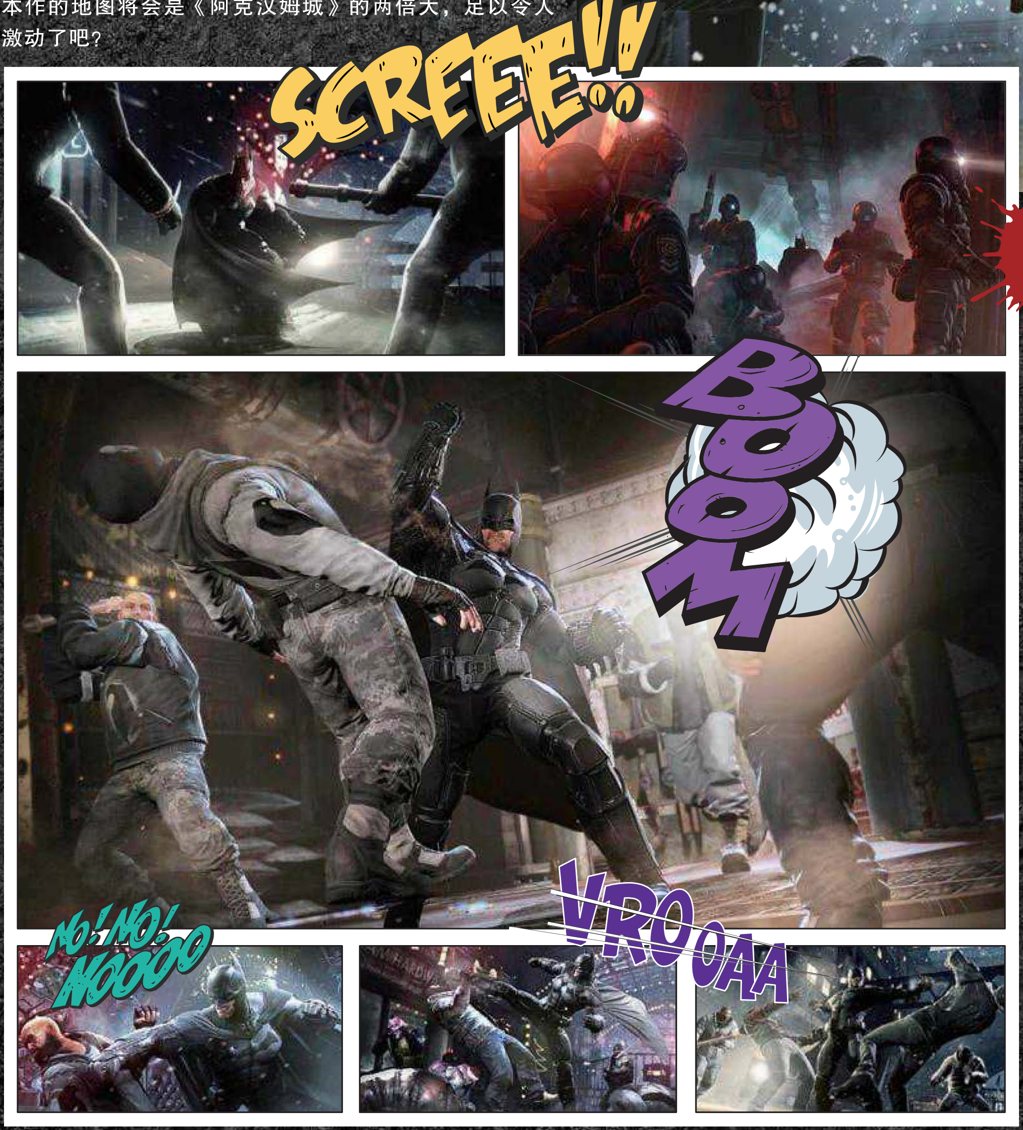

■圣诞期间的阿克汉姆城，雪景下别有一番味道。

© 2013 Warner Bros.

TIPS 有传闻说本作将包含一个多人模式，玩家可以选择小丑帮派去打倒蝙蝠侠和罗宾，不过这个消息目前还只是传闻阶段。

游戏另外一个小变化是城的构造，玩家在哥谭市南岛——“新哥谭市”可以看到很多的高耸建筑，蝙蝠侠在这里进行移动的时候不再像以往一样不停的勾抓滑翔，而是采用一种另类的移动方式让玩家获得全新的探索体验。新哥谭市将会有许多FANS熟悉的地点，比如The Bowery，由于是圣诞节期间，游戏场景会多处于下雪的环境，会对蝙蝠侠视线造成一定影响。制作组承诺，本作的地图将会是《阿克汉姆城》的两倍大，足以令人激动了吧？


■暗夜骑士再次从天而降，终结压迫警方的罪犯。



战斗升级

新的战斗系统——“The Dark Knight system”，将会更加照顾系列新手，每个动作后系统都会提示玩家如何容易获得更高的评价，玩过系列之前作品的玩家都知道，游戏主张使用不同的动作来获得高评价，以此避免反复使用同一招的情况发生。在本作中系统将会给予玩家使用不同动作的参考提示，比如在战斗的时候系统会提示玩家“为何不使用蝙蝠工具？”“为何不使用终结技？”“为何不用连续追击？”这些提示会帮助玩家更快的掌握战斗中获得更多经验值的方法，在原本自由流动战斗系统上进行了改进。

此外还有新的蝙蝠侠专用工具可以使用，比如新增加的工具——Remote Claw，功能有些类似《正当防卫2》的爪勾，蝙蝠侠可以同时锁定两个敌人将他们锁在一起，

游戏的经验值获得系统鼓励操作熟练的技巧型玩家，但也不会去过多的惩罚新手玩家。在获得足够多的经验值后依然可以对蝙蝠侠进行各种升级，本作中蝙蝠侠的成长方式与《边境之地》的技能树类似，玩家可以只选择自己喜欢的能力发展方向来学习技能。可以更加自由并且有针对性的进行升级。


■面对黑面具的陷阱，蝙蝠侠会来救援吗？

最高通缉

蝙蝠侠在本作中将会面临更多危险的对手，在主线中与他们交手后，这些反派之后会何去何从呢？在最高通缉任务中，游戏会将玩家的视角对准故事模式外这些角色的故事，将主线内容进行补完。完成这些支线任务后可以将蝙蝠侠的武器进行升级。



实时犯罪

游戏中的实时犯罪系统将会提示玩家哥谭市目前正在发生的犯罪位置，玩家需要根据提示前往地点阻止犯罪活动，与前作阻止犯罪的支线任务有些类似，不过会有更丰富的内容，比如救出被劫持的警察等，在帮助警察将案件解决之后还可以提升蝙蝠侠的荣誉值。

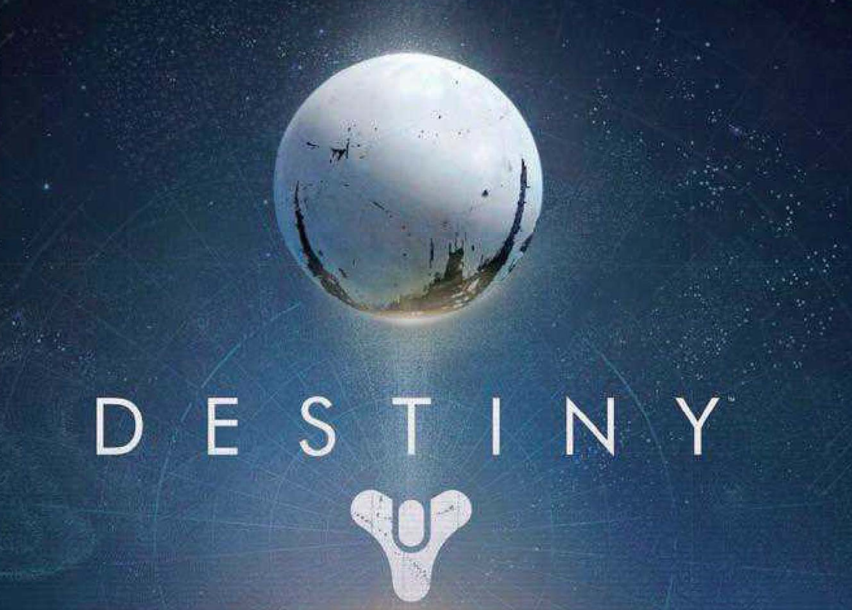

■丧钟的面具下究竟是怎样的人格面孔呢？期待在游戏中可以揭晓。

丧钟作为可操作角色登场

目前华纳已经决定著名反派丧钟将在游戏中作为DLC可操纵角色登场，与之前的猫女、罗宾等角色的DLC内容一样，丧钟会在挑战模式中作为玩家可操作的角色之一。丧钟将会有与蝙蝠侠完全不同的招式以及特殊道具。此外该DLC还包括两张独有的地图，以及多种可以替换的皮肤。

目前，该DLC内容在美国亚马逊上售价10美元。不过应该是初回版赠送的内容，不知会不会有丧钟单独的故事内容。

TIPS 原本有传闻蝙蝠侠的配音者Kevin Conroy将不会在本作中为蝙蝠侠配音，引起一片哗然，不过近日已从官方消息得知其会继续为蝙蝠侠献声，这才得意平息FANS的怒火，果然国外声优也有着无法撼动的地位啊。



文 华尔兹 美编 anubis

宿命	Activision	主视角射击
多机种 Destiny		美版
发售日未定	多人在线	售价未定
对应机种为X360、PS3、PS4、Xbox One		对应玩家年龄：未定

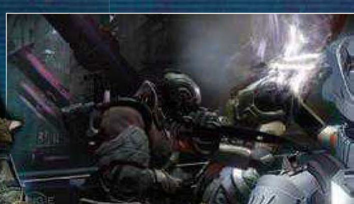
由原《光环》制作组 打造的这款《宿命》从一开始就颇为受人关注，游戏主张的 MMO 主视角射击游戏概念令人印象深刻。索尼发布会上《宿命》的演示让人拍手叫绝，赞不绝口。

当然关于游戏的情报内容不可能只有这些，从媒体的试玩报告中，我们可以看到一些游戏的全新细节，马上让我们来先睹为快吧。



我方 GUARDIANS

玩家扮演的 Titans, Hunters 和 Warlocks 都隶属于 GUARDIANS，他们可以通过 Traveler's 发挥一些不可思议的力量。GUARDIANS 的目的是保护地球上目前惟一还安全的城市，是人类生存的希望。来到这里后，他们的目的就是要守护这个在地球上惟一可以生存的地点。











WARLOCK

WARLOCK 长期研究 Traveler's，并从中掌握了一些神秘力量，他的真实目的一直是个谜。这个职业会在游戏中扮演类似法师的作用，可以使用一些独特的超能力辅助战斗。

TITAN

作为是最忠实的捍卫者，TITAN 会不惜牺牲自己来保护自己的家园。玩家要扮演 TITAN 就要有坚定不移的信念，保护所有人。TITAN 被称为英雄，曾多次牺牲自己保卫他人。我们的敌人是残酷的，因此，你也要保持这种状态奋战到底！ TITAN 会是战场上的主要作战单位，有着不错的火力同时可以吸引敌人的攻击。

HUNTER

HUNTER 穿梭在荒野地区，冒险只为了获得更多的回报。HUNTER 没有任何多余的装备，这也使得选择这个职业的玩家需要有大胆的精神，HUNTER 拥有多种强力武器，但身上不会有太多保护措施，属于舍弃防御增强攻击的职业类型。

©2013 Bungie, Inc. All rights reserved

外星敌人FALLEN

The Fallen是游戏中的“惩罚者”，它们会不知疲倦的清掉场地上的所有敌人，FALLEN声称要消灭所有地球以及月球上的生物。如果玩家在野外遇到这种敌人，不要犹豫，第一时间将它们消灭！



FALLEN DREG

这种敌人没有任何感情，充斥着绝望和狂暴，它们十分狡猾，经常放弃掩体向玩家冲来。使用的武器为匕首以及手枪，可以组合在一起使用。与其他四只手的FALLEN相比，两只手的FALLEN DREG外形更接近人类。

FALLEN VANDAL

FALLEN VANDAL在战场上充当指挥的作用，由于拥有更强的智慧比FALLEN DREG更高级，手持致命武器，擅长远射，好在它们上弹时间比较长。

FALLEN CAPTAIN

群体的FALLEN中一定要有一只FALLEN CAPTAIN作为场上的绝对主导，它是所有FALLEN中最为凶猛的，其实力毋庸置疑。从举止中可以看出它们身上有贵族的气息，它们认为地球是属于自己的。双手持两把剑是最大的特色。



■猎人拥有一些奇怪又强力的武器。



■FALLEN十分擅长团体作战。

内部试玩的一些游戏细节

演示一开始，玩家在Guardians漆黑的走廊中探险，其中一个玩家在冒险中使用了自己装备好的技能——“幽灵”，这小家伙的配音者已经确认是目前大热美剧《权力游戏》的小恶魔扮演者——Peter Dinklage，这是他与电视游戏的首次合作，由此可见之后游戏会公布更多的演员大碗参与到游戏的配音工作中。

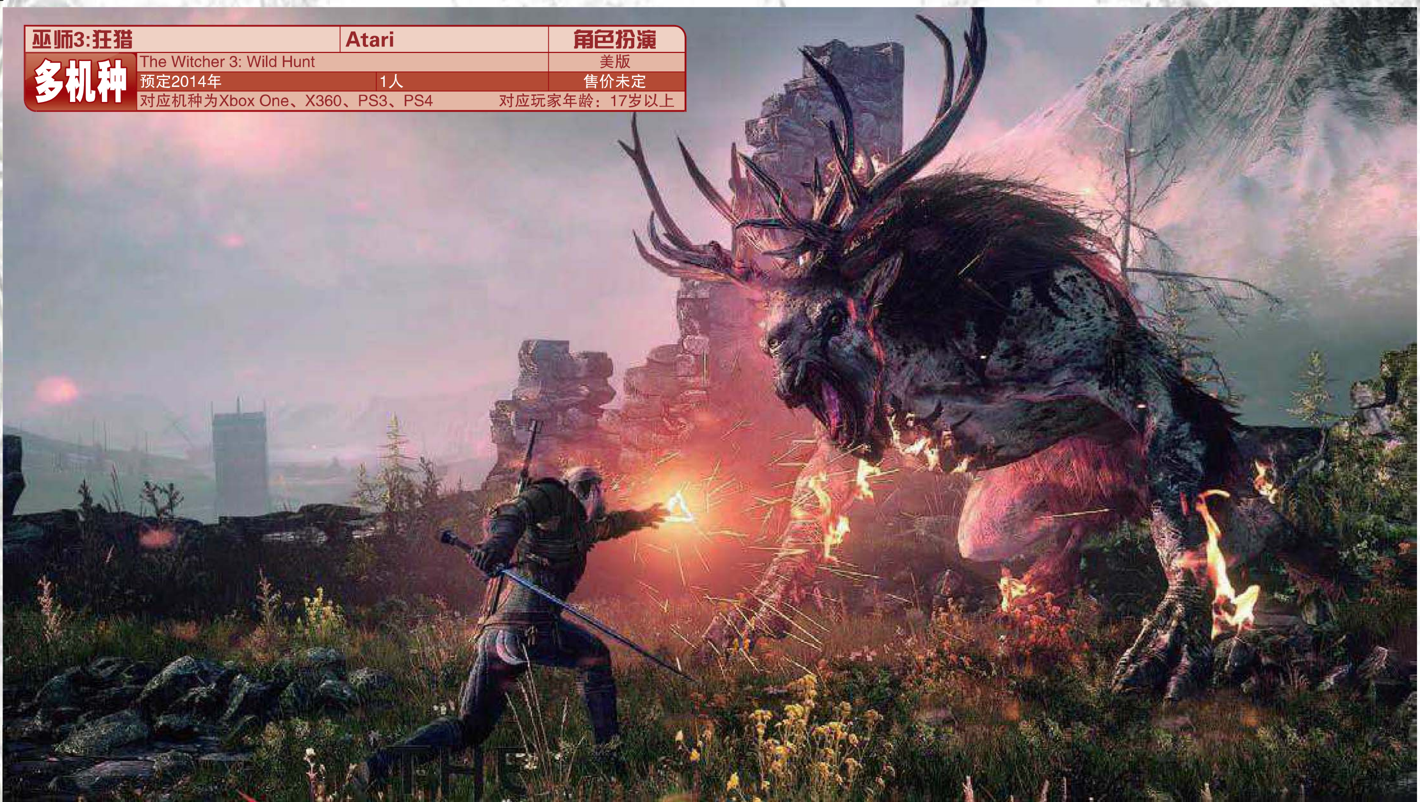
紧接着玩家遇到第一个BOSS级别的敌人，它是一种体型巨大的怪兽类，被称为Archon Slayer，玩家在将其战胜后会获得两把稀有武器，一把名字叫做Thunderlord，这是一把可以发出蓝色光线的电能机枪。另一把则是狙击枪，这把武器同样有个奇怪且很长的名字——Duct Tape Fixes Everything。

另一个任务是两位玩家需要去对付一群叫做Fallen的敌人，这是一种可怕的外星生物，有的长着4只手，有的两只手各拿着一把剑。从这段内容中我们看到了游戏敌人有着很棒的AI，在玩家将大部分Fallen杀死后，剩余的会全部选择逃跑，有的甚至会干脆选择自杀，敌人的AI会选择合适的方式来面对结果，本作可能不是惟一一款敌人有“选择AI”的游戏，但作为主视角射击游戏，这种AI的加入会使游戏变得更有趣。敌人不再只有将玩家杀死这一条思路，他们可以选择进攻，逃跑，或者自杀，当然玩家也可以选择对那些落荒而逃的敌人用手枪爆头。

游戏的演示结束后让大家对本作增添了更多的期待值，如此丰富的内容加上平台互通的网络要素，一定会让每个玩家废寝忘食。



巫师3:狂猎	Atari	角色扮演
多机种 The Witcher 3: Wild Hunt		美版
预定2014年	1人	售价未定
对应机种为Xbox One、X360、PS3、PS4		对应玩家年龄：17岁以上



THE WITCHER 3 WILD HUNT

在今年 E3 微软的发布会上，CD Projekt Red 正式向玩家们展示了《巫师》三部曲系列的最终章——《巫师 3：狂猎》(The Witcher 3: Wild Hunt)。该部作品将展示主角 Geralt 最波澜壮阔的历程，同时也将为他的故事画上句号。

文 阳光学员 绝地战警 美编 anubis

优秀的剧情

《巫师 3》开始于《巫师 2》的半年之后，主角 Geralt 恢复了记忆，并且开始寻找和自己最亲近的人。而在这之前的半年里，也就是《巫师 2》的最后，Nilfgaard 帝国的大军跨过南方的伊鲁谷河侵略了北方，而北方已被弑王者 Letho 严重削弱，Temeria 王国的 Foltest 和 Aedrin 的德马维均被杀死。羸弱的北方诸国无法阻止 Nilfgaard 帝国，以致其大军直逼《巫师 2》中的 Pontar 河。Nilfgaard 帝国乘胜继续北进，同时尚未被征服的北方诸国也想尽办法把 Nilfgaard 帝赶回南方，因此空气中充满着紧张的气氛，正等待着关键事情的发生……

让我们再把目光放回主角身上，经过多年血的洗礼，Geralt 已不是一个四处寻求刺激的毛头小子，而是一个并不如意却愈发成熟的中年人。更多的，他只想一个人独处，并仔细找出对他真正重要的几段情感。而《巫师 3》的故事将带领他找到生命中最重要的事，比如他的个人原则。以及在他这多舛、肮脏、充满道德冲突的一生中，找到对他最重要的人们。









世界与旅行

制作者透露，本作的世界采用了多区域的开放型世界结构，玩家既可以在杂草丛生的树林里同敌人激战，也可以在一望无际的平原上驭马驰骋。同时本作的世界将是《巫师 2》的 30 倍之大！比《上古卷轴 5：天际》还要大出 20%！纵然是骑马横穿整个大陆都需要 30-40 分钟！此外游戏还新增了如下地点：

· Skellige: Nordic-style archipelago · Slavic-like No Mans Land · Novigrad 城市

马在本作中将扮演重要的角色。在《巫师 2》中，制作组便已经想将马加入进去，奈何关卡的大小限制了骑马驰骋的感觉，最终使得这个构想被放弃。而得益于 Redengine3 引擎，地图的范围大幅度增加，同时也不存在过渡各区域的读盘限制，使

©2013 CD Projekt S.A. All Rights Reserved

得制作组的构想得以实现。玩家可以期待下自己操纵的主角驾驭骏马同敌人展开乘骑战并大战三百个回合的那种荡气回肠的感觉！当然，除了骑马和“坐 11 路车”的办法周游世界之外，玩家还可以驾驶帆船在大海上遨游，过一把当杰克·史派罗的瘾——当然，你也能见到美人鱼，至于接下来怎么做就不必我多说了吧？同时，马和船都是能够升级的，但是具体怎样升级尚无定论。游戏鼓励大家探索世界，欣赏不同的风景；每发现一处新地方都会给予玩家一定的奖励。

由于世界范围的增大，为了方便玩家，游戏也设有“快速旅行”功能，允许玩家立即移动到任何已经探索过的地区。



完善的战斗系统

制作组针对前一部作品的缺陷，以小说原作为基础，对本作的战斗系统进行了改良。以下是部分战斗系统的改进，不排除有更多尚未公布的改进方案。

· 重新对战斗编程，使得一次按键对应一个的动作 .

· 加入了“巫师感应系统”，类似于蝙蝠侠的“侦探模式”，在这一系统下，你可以看到怪物的弱点，比如某个怪兽的肺，进而攻击其肺部而击倒它；或者是脱离战斗，重制事件，比如通过重制杀人案件来追踪一个杀人犯等。

· 你可以在耐力消耗殆尽时格挡 / 闪躲，但届时你的身体会摇晃。

· 攻击速度比《巫师 2》里要快。

· 本作中 Geralt 终于可以跳跃了，跳跃采用动作捕捉技术，动作更逼真。

· 设计了新的战斗视角系统以显示出参与战斗的所有敌人

· 游戏中没有明显的教学过程，教程只是渗透在游戏里，不想看教程的玩家根本不会意识到教程的存在。这个教程部分当然也是故事的一部分。



丰富有趣的内容

主线通关时间约为 40–50 小时，通关以后还有另一个 40–50 小时游戏时间给你探索。也就是说本作总共有超过 100 个小时的游戏内容！虽然游戏大幅强化了沙箱游戏的要素，但是这并非代表着沙箱体验才是主要内容，相反，本作同“《GTA》系列”一样，故事才是王道。“抉择”将是本作的主题。每一块土地上都有着自己的剧情线，玩家可以选择是否跳过剧情线，但是这些选择会影响后续的剧情发展。同时，分支剧情也是相互交织，相互影响的。在你探索这个世界的过程中，“抉择”与“结果”无处不在，单独的选择并不会彻底改变环境，但是你的选择会让你卷入互不干涉的故事与情况之中，类似于多米诺骨牌效应。但是打通游戏并不需要完成任何分支剧情。而“抉择”这一主题也不仅仅体现在大剧情上，还体现在各种细节上，比如 Geralt 可以选择饶恕或者处死土匪盗贼；或者在不同的情况下，Geralt 会改变自己的立场等等。本作中取消了“Fedex Quests”系统，一种类似于势力任务的系统。

游戏的内容还是以探索、猎杀怪物为主，通过猎杀怪物，玩家可以获得收入和独特的奖励，比如难以获得的炼金和制造原料，可用来打造独特物品、药品和诱变剂；这也是玩家主要的收入来源。而怪物、强盗等 NPC 会攻击他们认为敌对的目标，所以要提放被放冷枪。另外，怪物的等级并不会随着玩家等级的提高而提高。游戏中的时间以及其他的条件决定了不同种类怪物出现的地点以及它的能力高低。而本作中制作组将所有的 AI 系统进行了重新编程，使得敌人的行动更加符合“敌人”这个身份。更令人期待的是没有写进脚本的 BOSS 遭遇战，这意味着你并不需要在最终章或者某个关卡的结尾才能展开惊心动魄的 BOSS 战，而是在你探索世界的过程中，任何时间，任何地点都有可能遇上随机出现的 BOSS，这下子该满足大家对于同更多的 BOSS 战斗的愿望了吧？目前已经公布了一个 BOSS：冰原巨人。

当然除了杀怪这种主要工作之外，还有很多“兼职”供玩家选择，比如游戏场景中有很多的小游戏，玩家可以通过这些小游戏获得独特的奖励，但是目前暂时不知道小游戏的种类有哪些。发展主线任务不需要完成小游戏。

数量繁多的结局

如今的 ARPG 为了提供更加全面的游戏体验，同时提高玩家游玩时间，一般都会有多结局设定。而《巫师 3》则将这种设定发挥到极致。CD Projekt Red 的负责人 Adam Badowski 和市场部高管 Michal Platkow–Gilewski 近日向外界表示，《巫师 3》将成为一部非常复杂的游戏作品，之所以这么说，就是因为其拥有完善的玩家行为跟踪系统，玩家从游戏一开始的每一个决定都会对游戏的结局产生微妙的影响。

游戏从整体上看大致被分为 3 条剧情线，而根据 3 条剧情线中玩家的不同选择又将主线剧情划分为 36 个结局。Michal Platkow–Gilewski 同时还表示玩家在游戏中的一举一动都会对游戏走向产生微妙的影响，最后通过结局将这些影响表现出来。

不过如果这种结局只是像《质量效应 3》那样靠更改谁生谁死而作为不同结局的话未免就太坑爹了，希望 CD Projekt Red 不要重蹈 Bioware 的覆辙，提供实打实的 36 种不同的结局体验，这才是广大 RPG 玩家所希望的！







NBA Live 14

NBA Live 14

- ●平　台：Xbox One、PS4
- ●类　型：体育
- ●开发商：EA
- ●发售日：预定 2013 年内

●简介

EA 的“《NBA Live》系列”属于典型的屡战屡败，屡败屡战，经过多次“夭折”后也许他们可能认为转战次时代平台是该系列重新崛起的机会，不过从目前公布的影像动作来看，要想战胜竞争对手 2K 还是有不小难度的。

BOUNCETEK 系统是本作的全新运球系统，可以将每个 NBA 球员的运球动作准确还原，比如卢比奥的环绕运球，或者欧文的减速突破运球，这些动作全部由玩家亲手操作完成。制作者表示球的反映与球员的动作是独立的，真正做到像《FIFA》那样人球分开。操作为左摇杆控制球员的脚步，右摇杆控制手腕的运动，其实与早前的《2K13》以及《NBA Elite》差别不大。

CourtQ 是本作的核心运算系统，他会通过网络实时更新球员或者球员的状态，玩家可以下载即时数据到比赛中。

目前来看游戏还比较难找到能与竞争对手正面较量的地方，希望本作减少些 BUG，最后不要再胎死腹中。

[文：华尔兹]

●亮点细数

- 改良后的运球系统
- 次时代画面的篮球游戏
- CourtQ 实时更新数据
- 推荐给对“《NBA Live》系列”依然有信心的篮球游戏玩家。





▲费兹的一记重拳将敌人的头盔打碎，近战格斗是本作的重头。



▲上一个画面中费兹眼睛周围的纹身还有刚纹好后的红肿。

镜之边缘2

Mirror's Edge 2

- ●平　台：PS4、Xbox One
- ●类　型：动作
- ●开发商：EA
- ●发售日：发售日未定

●简介

本作是 2008 年由 EA DICE 制作并发行的第一人称动作游戏《镜之边缘》的续作。“五年前，我们替玩家带来了《镜之边缘》和费兹，之后便一直在等待机会让费兹与玩家重聚，”DICE 的资深制作人 Sara Jansson 表示，“多亏有了寒霜引擎和次世代游戏平台，我们得以打造更丰富的世界让玩家探索，并在动作方面下更多的功夫务求提高游戏的自由度。”EA 在本届 E3 举行的分析师会议中透露了一些关于《镜之边缘 2》的信息，根据总裁 Frank Gibeau 的说法，《镜之边缘 2》会带给玩家与前作不同的全新体验，游戏和前作一样不会将重点放在射击的部分上，本作中会更加强调费兹在格斗方面的表现。从短短 1 分多钟的宣传影像中透露出不少信息，比如费兹的手臂上以及眼睛周围的纹身暗示着本作的时间轴也许是在前作之前，但从敌人的精良装备看来又似乎应该在前作故事之后，无论如何，让我们一同来期待更多的新作情报吧。

[文：狼来了]

●亮点细数

- 独一无二的跑酷体验
- 简约风格的近未来场景
- 极具视觉冲击的色彩搭配



当个踢爆外星人蛋蛋的超级好总统





黑道圣徒Ⅳ

Saints Row Ⅳ

- ●平　台：PS3、X360
- ●类　型：动作冒险
- ●开发商：Volition
- ●发售日：2013 年 8 月 20 日

●简介

统治一座城市的噱头已经被《黑道圣徒 3》用完了，于是，在《黑道圣徒Ⅳ》中，Volition 更进一步，干脆让玩家尝尝当美国的黑帮老大，也就是美国总统的滋味。不过这个位置可不好当，一般黑帮老大要面对的只是同等级的地痞流氓，涉及政界的黑帮巨头需要面对的则是凭商业洗白后当起黑心企业家的恶棍，而到了总统这个地步，要面对可就是一大群的政客，他们全都是国家级别的小混混。

不过政治争端在一个看别人不爽可以直接爆他头的世界里实在缺乏刺激，所以，这不才看到我们的圣徒帮老大当了总统，那边就连外星人都跑来凑热闹，搞起伪装成人类入侵地球的戏码来。于是天降大任于斯人也，我们的主角也就在因缘际会之下获得了超能力，开始了踢爆外星人蛋蛋顺便拯救世界——至少是美利坚的重任。

保留了之前的所有癫狂要素和夸张的剧情风格，《黑道圣徒Ⅳ》继续加入令人捧腹又沉迷不已的新内容来引爆玩家的情绪，主角获得超能力自然是其中之一，这一下玩家变得比以往更为奔放，有了超能力的辅助，圣徒帮的老大已经可以在美利坚的土地上为所欲为，碉堡狂酷拽的剧情一定会令我们捧腹不已却又终生难忘。[文：稀饭]

●亮点细数

- 全新加入的超能力元素
- 更为夸张而疯狂的故事
- 更多创造人物细节
- 更多搞怪武器
- 更多样化的游戏玩法和体验



且看暴雪如何重战家用机领域





暗黑破坏神Ⅲ

Diablo Ⅲ

- ●平　台：PS3、X360、PS4
- ●类　型：动作
- ●开发商：Blizzard
- ●发售日：2013 年 9 月 3 日（PS3 版与 X360 版）、未定（PS4 版）

●简介

2012 年 5 月 15 日登陆 PC 平台的《暗黑破坏神Ⅲ》对于玩家和暴雪来说都有着重要的意义，从 PC 平台一路走过来的玩家肯定都会记得堪称经典的系列第一作和成为 A-RPG 巅峰时期代表杰作的第二代，自然会对这款打造多年的作品充满了期待，而对于暴雪来说，本作需要随时登陆服务器来进行游戏的设定也是一次对于市场的重要探索和尝试。尽管备受争议，但《暗黑破坏神Ⅲ》的确有着无可辩驳的魅力，所以暴雪才会充满信心地把这款作品当成重新进入家用机市场的敲门砖，登陆两大主流平台，甚至还公布了面向新世代的 PS4 版。游戏更改了系统界面，增添了闪避动作并让游戏继承了一切 PC 版本升级中添加的内容，使得家用机版的游戏体验一点也不输给原始版本，甚至有过之而无不及，绝对是今年夏天家用机平台上最令人期待的动作角色扮演游戏。[文：稀饭]

●亮点细数

- 专门为家用机玩家优化过的系统界面
- 针对家用机手柄设计的全新操作方式
- 新加入使得动作性更强的闪避动作
- 与 PC 版一致的更新内容



SQUARE ENIX
火力全开的日本龙头

文 纱迦 摄影 纱迦 & 稀饭 & 霍比特人 美编 一刀

在出展本次 E3 的日本厂商之中，无论是展台面积，还是出展游戏数量，Square Enix 都是绝对的第一。得益于 Edios 的人气，Square Enix 可以拿出《杀出重围》新作、《神偷》这样的关注作品。而自家也有多款《最终幻想》出展，可谓东西结合、相得益彰。这回它主推的作品是《闪电归来 最终幻想ＸⅢ》和新生的《最终幻想Ⅳ》，只要试玩过这两款游戏即可获赠一个华丽的纸袋。而《王国之心》和《最终幻想Ｘ》这两款高清重制之作也很受老玩家的青睐。Square Enix 还不忘秀一把自己的 FIGURE，在会场上可以看到各种已推出或将推出的模型，制作精良，不过价格也相当高昂。


■由于《王国之心合集 HD》在美国还未发售，因此现场有不少试玩台。


■这对情侣的模型做得相当到位，看来是配合 HD 版一起造势来的。



■AVG 新作《凶手》在现场也有内部演示。



■野村哲也的人设如今已经被国内网友戏称为洗剪吹组合了。


■ Eidos 的下个作品《神偷》，希望能够大卖翻身！

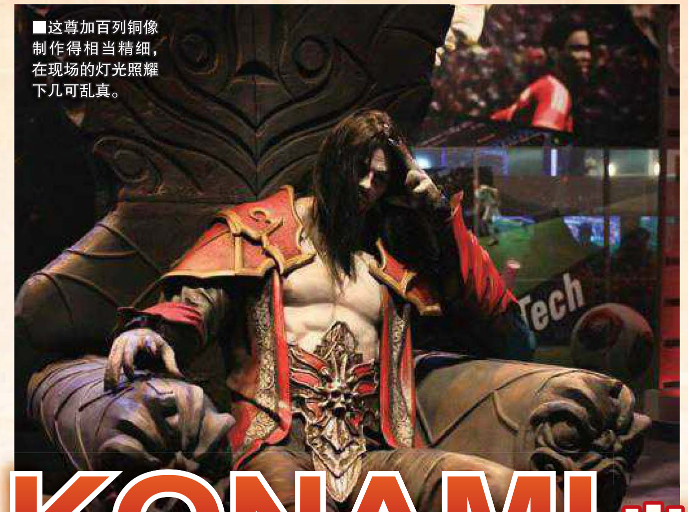

■《FF ＸⅤ》跨平台的消息，最早就是从 SE 的大屏幕上泄露出来的。


■这些 Q 版小人造型可爱，不过起码翻译一下文字再拿到美国来嘛！


■《FF Ｘ HD》的试玩以看为主，不少人看过之后就满意地离开了。


□《MGS2》中的雷电造型，令人怀念。

www.PDFzazhi.com



■这尊加百列铜像制作得相当精细，在现场的灯光照耀下几可乱真。



■呈梯田排列的数量庞大的《恶魔城 暗影之王 2》试玩台。

KONAMI 坐落于E3现场的恶魔城



■每当《MGS Ⅴ 幻痛》的音乐响起之时，在 Konami 展台的大屏幕前就围满了人。

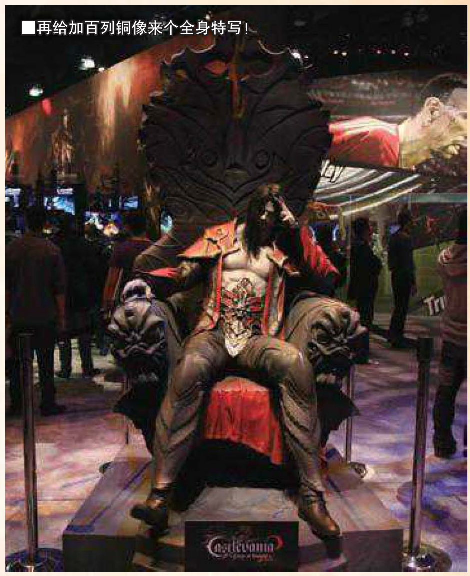
Konami 最近几年建树不多，这次 E3 展虽说有《MGS5》这个重磅炸弹，实际上只是提供了几段视频，并没有任何试玩。于是吸引人气的重任就交给了《PES 2014》和《恶魔城 暗影之王 2》。Konami 为《PES 2014》搭建了一个室内足球场，在里面可以细心体验游戏的方方面面，不过从外面完全无法看到里面的全貌。《恶魔城 暗影之王 2》则是公开试玩，试玩台颇有哥特风格，前方还摆着一尊 1 比 1 的加百列像，非常拉风。除此之外 Konami 还带来了不少手机游戏，不过这就不在我们的报道范围内了。最后要说的是，小岛的魅力还真不是盖的，每当现场大屏幕放起预告片的时候都震得人头皮发麻，好多观众都在这里看了一遍又一遍仍不忍离开。



■超值的《潜龙谍影 遗产收藏》，可惜只有 PS3 版。



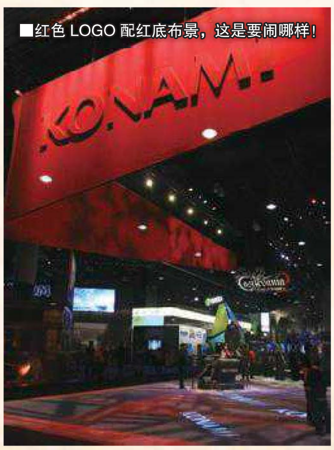
■尽管只有两个家用机游戏能试玩，但 Konami 展区还是人山人海。



■再给加百列铜像来个全身特写！



■《恶魔城 暗影之王 2》的试玩可达半个小时，因此人虽少，却要等很久。



■红色 LOGO 配红底布景，这是要闹哪样！



■ 5 部作品的 Snake 齐聚一堂，令人唏嘘不已。



KOEI TECMO
时尚合群的东方来客



■稻船敬二新作《刃 忍者龙剑传 Z》是 KT 展区最具可玩性的游戏。



■ X360 版《真・三国无双 7》6 月下旬发售，现场一样可以试玩。

做历史策略游戏出身的光荣总给人老成稳重的感觉，就连 TGS 上展台小姐的衣着也略显保守。没想到的是当它来到美国时却变得十分时尚，一点也不让人觉得这是一家来自日本的公司。在 E3 展上 Koei Tecmo 主打的游戏是稻船敬二开发的忍者砍丧尸游戏《刃 忍者龙剑传 Z》，以及刚公布没多久的《死或生 5 终极版》，丧尸和美女的组合果然抓住了老美的心。为了烘托气氛，KT 还请来了专业 DJ 在现场调音，把整个展台搞得像酒吧一样热闹。现场还举办了《死或生 5 终极版》的比赛，不仅奖品丰厚，还有金发女郎为选手加油，结果引发了严重的交通堵塞。如果不是看到《真・三国无双 7》、《梅露露的工作室 PLUS》这样的日式游戏也有份展出，我们定要怀疑自己是不是走错了场子。



■《死或生 5 终极版》展区人气不俗，这位 DJ 功不可没。



■男版《链锯甜心》是编辑试玩后的评价。



■现场少见的亚裔美女 Showgirl。



■新参战的红叶妹子在《死或生 5 终极版》的宣传海报上占据了醒目位置。


■《死或生 5 终极版》试玩版的角色已经相当齐全了。



■这个电话亭实际上是唐老鸭点唱机，相当带感。



■左边是《失落的星球 3》，右边是《逆转裁判 5》，这便是 Capcom 展区的主力游戏。


■ Capcom 对《唐老鸭》复刻作寄予重望。

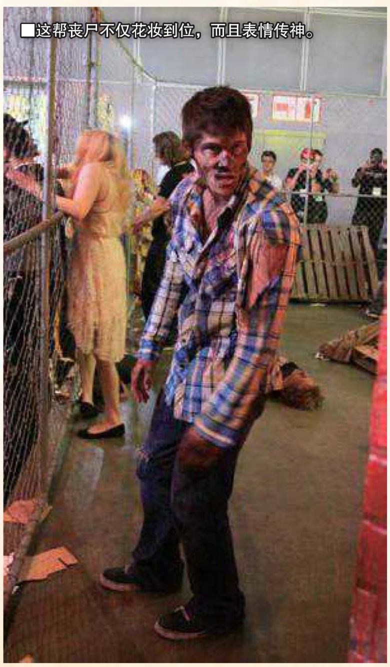
CAPCOM 体验丧尸围台的恐怖


■《丧尸围城 3》的号召力不同反响，“小黑屋”外时时刻刻都挤满了人。

这次 Capcom 展出的游戏并不算多，不过展台却大受欢迎，原因在于其展台里专门开辟了一块隔离地，里面有各种真人扮演的丧尸。这些丧尸不仅化妆到位，而且极其入戏，估计是刚拍完《僵尸世界大战》。不用说，这自然是配合其新作《丧尸围城 3》的，天性喜爱丧尸的老美自然是流连忘返。而在隔离地的背后就是《丧尸围城 3》的内部试玩演示地，完全按照游戏中主人公开的修理店设计，十分带感。除此之外，法庭现场样式的《逆转裁判 5》试玩台也值得一看。本次 E3 展我们还受邀参观了 Capcom 展台内部，拿到了不少机密情报，其中最值得一提的是……里面居然有个星巴克的吧台，饮料放题，实在太爽了！



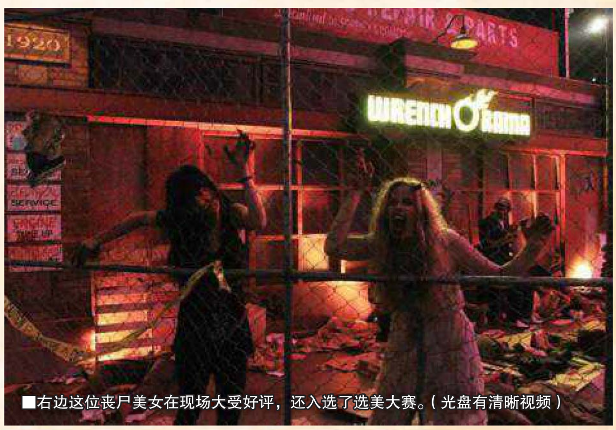
■只要有《逆转》新作，法庭式的试玩台必不可少。


■这帮丧尸不仅化妆到位，而且表情传神。


■远处地上的尸体是道具，不要被吓到了。



■《丧尸围城 3》试玩区布置得和游戏主人公的修理厂一样。


■右边这位丧尸美女在现场大受好评，还入选了选美大赛。（光盘有清晰视频）



FINAL FANTASY XV
ファイナルファンタジーXV

最终幻想ⅩⅤ		Square Enix	角色扮演
多机种	FINAL FANTASY ⅩⅤ		日版
	发售日未定	1人	售价未定
	对应PS4及Xbox One		对应玩家年龄未定

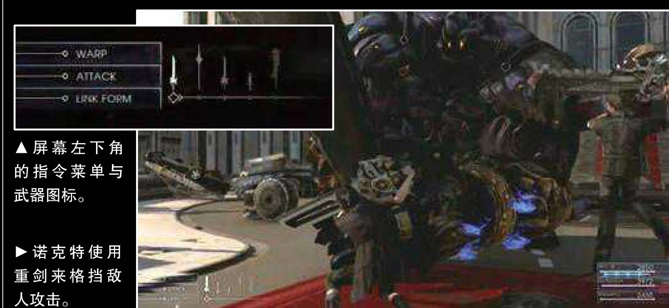
文 八重樱 美编 NINA

《最终幻想 Versus ⅩⅢ》更名为《最终幻想ⅩⅤ》并且登陆 PS4 及 Xbox One 平台应该算得上是本届 E3 最重磅的消息之一了，虽然早先就有类似的消息放出，但当野村哲也的身影出现在索尼发布会的大屏幕上时，全世界的 FF 玩家们恐怕都立刻尖叫高呼起来了吧？从 2006 年 5 月第一次公布至今，整整过去了 7 个年头，这款作品给予了玩家太多的期待与太多的失望，甚至成为了茶余饭后的笑话，但在本届 E3 上，SE 又重新点燃了粉丝们的狂热，希望这一次，不会再让我们等上下一个七年。

虽然 SE 除了两段预告影像外并没有更多的文字图片资料放出，但影像本身就已包含非常丰富的信息量，这其中最值得玩家注意的当属《FF ⅩⅤ》独树一帜的战斗系统，与之前影像公布的系统已有不小的差别，一起来了解一下吧！

武器 WEAPONS

在界面左下角指令菜单的旁边，可以看到一组图标，这就是诺克特所能使用的武器。在界面上默认显示的武器数量为五把，但武器总数最多可达 8 把。武器外形五花八门，不过基本都是剑类，短剑、长剑、轻剑、重剑等等，当诺克特发动普通攻击时可以选择任意武器，依照武器的类型也会有不同的攻击效果，像是轻剑出招速度快但是伤害低且无法防御，而重剑不但可以给予敌人大伤害甚至还能格挡住敌人的招式，但是出招速度极慢，易被抓住空隙。



▲屏幕左下角的指令菜单与武器图标。
►诺克特使用重剑来格挡敌人攻击。

野村哲也访谈

Q1：是什么促使你们将《最终幻想VersusⅩⅢ》更名为《最终幻想ⅩⅤ》的？

A1：在《最终幻想VersusⅩⅢ》发布的1～2年后，公司内部就开始出现了希望将其更名的呼声，为此我们不得不讨论了数年。大约是在两年前我们得知了关于下一代主机的消息，那时我们便决定将本作正式更名为《最终幻想ⅩⅤ》。大约是在1年前，我们又决定将所有的开发都转移到下一代主机上。

Q2：这是一款动作RPG还是一款传统RPG？

A2：基本来说你可以将它视为是一款ARPG，没有太多的回合制要素。但是如果你有仔细观看过宣传影像就会发现，在指令系统等方面，我们仍在试图让其保留有"《最终幻想》系列"的原汁原味。我们不会将《最终幻想ⅩⅤ》变成一款动作游戏，使它能具有"FF"的风格是我们在制作游戏时最为重视的事。不过我希望能通过本作让玩家们感受一下，假如《最终幻想》是一款动作游戏的话会是什么样子。

Q3：游戏是否是以诺克特为中心的？

A3：在"《最终幻想》系列"中，团队是必要的存在，如何操控团队中的角色正是系列的核心元素，让他们轮流行动是非常重要的。在预告影像中你能看到诺克特独自作战以及与同伴协同作战的场面，这正是我们做出的尝试。我希望它能有别于以往《最终幻想》的团队模式，开创出更多的新意。

Q4：在预告影像中，诺克特似乎可以无视重力行动？

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

曲速WARP

指令菜单的第一项就是曲速（WARP），它也是《最终幻想ＸＶ》有别于其他 RPG 的精华之处，曲速的存在使得本作更偏向动作游戏的风格，直接关乎到战斗的爽快程度。

要使用曲速，首先要找到一个曲速点，无论是敌人还是建筑物上都存在曲速点，敌人的曲速点为橙黄色的光圈（视敌人身材大小可能会同时存在多个曲速点），建筑的曲速点是蓝色光圈。发动曲速后诺克特可迅速接近目标，假如目标是敌人的话诺克特还会做出特殊的攻击动作。

曲速并不能无限量使用，在右下角诺克特的血槽下方可看到一条蓝色的被划分为 5 格的光条（暂称为“曲速槽”），每使用一次曲速就会消耗一格，最多可连续使用 5 次。曲速槽为零时玩家将无法再使用曲速，虽然在视频中没有公布曲速槽的恢复方法，但估计应该是会随着攻击伤害及时间缓慢恢复。


▲诺克特将剑掷向远处建筑上的曲速点（蓝色光圈）。


▲诺克特在向敌人的曲速点高速移动（橙黄色光圈）。


▶在远处敌人的身上可以看到橙黄色的曲速点。

物理攻击（ATTACK）与魔法（MAGIC）

指令菜单的第二项是物理攻击，并不单单是指让诺克特挥剑砍向敌人，还包括让他在敌人周围瞬移削弱敌人的武器、踢飞他们或是抓住敌人身体的某一部分，这些全部都是靠攻击指令来完成的。

按下手柄的某个按键后（推测大概是 L 或 R 键），ATTACK 这一指令会切换成 MAGIC，诺克特就可使用火魔法等一系列远程魔法攻击了。另外此时指令菜单的第一个选项也会由“WARP”变成“ITEMS”，便于玩家快速使用道具。


▶本图演示的是诺克特使用火魔法来攻击BOSS的场景，效果非常华丽。


▲近身战时解决敌人的手法多种多样。

剑壁形态LINKFORM

关注过之前报道的玩家一定对出现在诺克特周围的剑墙印象深刻，本届 E3 公开的影像中，这面剑墙也终于有了正式名称——LINKFORM。玩家可在指令菜单的第三项看到 LINKFORM 的字样，发动该能力后武器会在诺克特形成剑壁伴随他移动，同时隔绝掉一切来自敌人的攻击。冲到敌人面前后诺克特还将会依次使用全部武器来打击敌人（有点类似于《FF Ⅶ》中克劳德所使用的超究武神霸斩 Ver.5）。


▲发动剑壁形态应该也需要消耗能量槽，但现阶段还没有明确的说明。


▲剑壁形态下接近敌人会发动超必杀。

互动事件EVENT

诺克特在战斗时时常会有同伴陪伴，在某些时候会触发诺克特和同伴的互动事件，现在已知的就是库拉吉欧拉斯会将诺克特拉到身后替他抵挡 BOSS 贝西摩斯的攻击；普罗恩普特从旁协助射杀敌人以及三人联手消灭铁巨人。不过要触发这些互动事件需要诺克特位于正确的位置与时间点上，例如在与贝西摩斯交手时，诺克特需要等到 BOSS 抬起双脚准备踩踏时库拉吉欧拉斯才会出现。



▶好基友自然是不能少的。

A4：他不是违背了重力定律，而是可以将自己瞬移至空中。我认为如果我们过于强调游戏的真实性，就会失去游戏的乐趣所在。例如，你要与一个空中的敌人激烈交战，并且还以正常速度下降的话是非常奇怪的。所以我们一直在寻找现实与幻想之间的平衡。

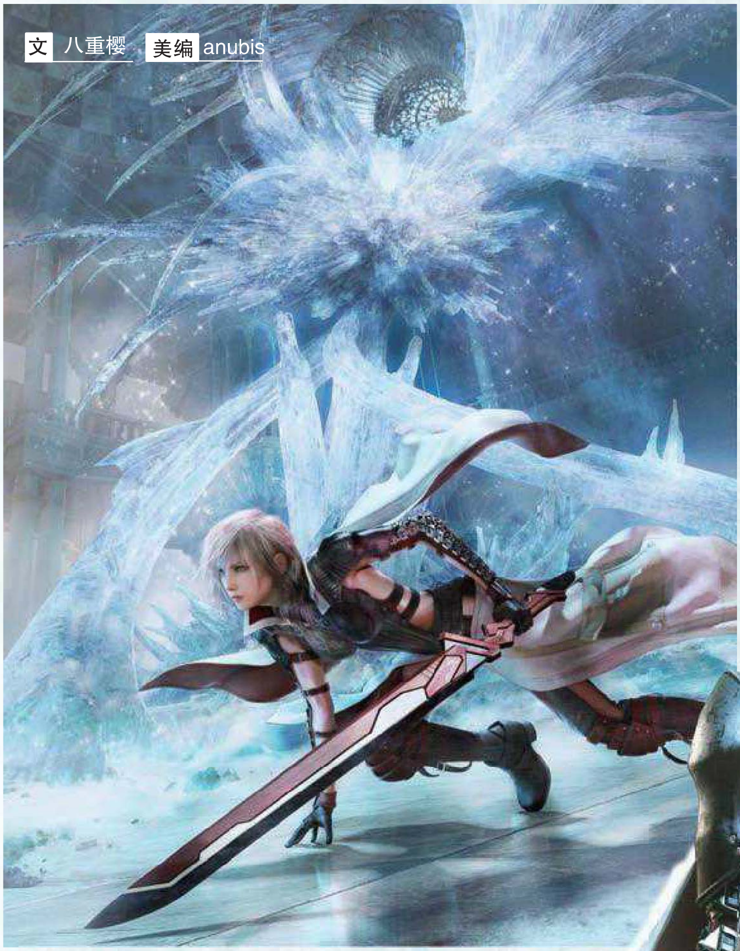
Q5：你可以谈一谈关于平台的话题么？

A5：一年前我们还在为本世代主机开发《最终幻想ＸＶ》，但是正如你在预告影像中所看到的那样，次世代的主机能够展现出游戏更高的品质。而且我们开发游戏的方式也发生了改变，以前我们要开发一个跨平台游戏是比较繁琐的，为了能让各个平台间的成品素质一致需要作出很多劳动。但现在，我们不再需要去关注各主机间的硬件差异，只要在PC上使用DirectX 11制作好游戏后就可以轻松移植到各个平台，并且能保证品质不会有所丧失。


▶巨大的石像居然可以移动？而且诺克特还可以在石像上攀爬前进，是不是很有动作游戏的感觉呢？

LIGHTNING RETURNS FINAL FANTASY XIII

文 八重樱 美编 anubis



闪电归来 最终幻想ＸⅢ		Square Enix	角色扮演
多机种	LIGHTNING RETURNS FINAL FANTASYＸⅢ		日版
	2013年11月21日	1人	7770日元
	对应PS3及X360		对应玩家年龄未定

“《最终幻想ＸⅢ》系列”的第三部《闪电归来 最终幻想ＸⅢ》即将在今年的11月21日与玩家们见面，作为系列完结篇的本作能否在延续前作优良系统的基础上作出更多创新是大家最为关心的事。前不久SE曾在日媒游戏杂志上透露本作的开发进度已完成70%，本届E3上也为媒体提供了长达十余分钟的试玩，下面我们就将近期公开的情报以及小编在E3会场的试玩报告一并呈现给读者们，和闪电姐姐一同做好准备来迎接世界末日前的最后十三天吧！







剧情梗概

本作的舞台“诺斯·帕托思”正是前作中被混沌侵蚀了的“大脉冲”500年后的模样，因为受到混沌的影响，住民们不会再衰老死去，但也没有新的生命诞生，这个世界仿佛是被时间遗忘了一般孤独地走到了灭亡的尽头。在距离世界毁灭还剩13天的时候，爱托罗女神的骑士闪电以解放者的身分出现在这个世界中，不是为了挽救世界免受灭亡之灾，而是为了拯救人们的灵魂。但在这个世界中存在着一支反对布尼贝尔泽大神的宗教，他们对外宣称解放者会在最后末日出现，并企图消灭世界，不过却会有一位英雄来打倒邪恶的解放者。为此，他们不惜实施杀人事件也要引出闪电。但是闪电所要面对敌人并非只是邪教组织，连曾经的战友也似乎也成为了持刀相向的对头。闪电要在仅存的13天内完成神所赋予的使命，这其中的难度可想而知。

nts Reserved.

冰雪现身！阳光男变颓废叔？





在《LRFF XⅢ》的世界中，前两作的角色都会以不同的形式登场，像是霍普会成为闪电的同伴，与闪电保持即时通话协助她行动，香草和芳云也会以其他形式出现在剧中。但这些都不如冰雪变成颓废大叔要来得震撼。因为没能守护住心爱少女塞拉，深深的负罪感彻底改变了冰雪的性情，现在在他的身上已经看不到任何的希望了。在宣传画中可以看到冰雪拿着一把冰结状的巨大斧子，这是他从妖怪那里夺来又施加上了冰魔法的产物，也象征着他冰冷死去的内心。闪电能否帮助冰雪走出阴霾，拯救他的灵魂呢?





惟一的真·结局

因为本作是“闪电传说”三部曲的最终章，所以只会存在惟一一个圆满的结局，不会像《FF XⅢ -2》那样拥有多个好坏结局，而且也不会有更多的 DLC 下载章节，全部故事会在游戏光盘中一次性讲完，这对玩家们来说倒的确是个好消息。不过不排除官方会推出一些 DLC 服装或是战斗道具的可能……



丰富多彩的战斗服装

《LRFF XⅢ》中闪电的服装并不仅仅是装饰品，而是直接关乎到了她可使用的能力与魔法。玩家可以为闪电装备三套服装在身上以应对不同的战斗需求，游戏中还有多达 80 多套服装供玩家收集。另据外媒称，本作还将会与《最终幻想 X》联动，届时闪电将可以穿着上尤娜的巫女服装！

试玩报告

文：纱迦

E3 展上在微软和 Square Enix 的展台都可以试玩本作，内容相同，笔者试玩的是 PS3 版。在这个试玩版里，玩家要控制闪电在遗迹中跟随斯诺前进，最后与露米娜幻化出的 BOSS 对战。和之前的作品一样，这次敌人在地图上可以看见，按 R1 抢先命中的话可以展开先制，效果是敌人的 HP 上限减少。这次玩家可以直接按○控制闪电做出跳跃动作，跳跃的限制很少，可以从高处跳到低处，也可以直接跳上楼梯，跳到竖立的管子上闪电还会以钢管舞动作滑下，十分流畅。

这次的战斗系统给我的感觉有点像《FF X -2》，闪电在战斗中可以通过 L1/R1 来切换服装，每个服装可以装备 4 种技能，试玩版中登场的服装不仅样子各异，技能也大不相同，可以大致理解为战士、魔剑士和魔导士。技能在战斗中分别对应□、△、×、○这 4 个键，其中不管哪个服装，□都是防御。防御在本作中比较重要，既可以持续按住来减少伤害，也可以通过在受到攻击前的瞬间进行防御来令敌人陷入硬直。由于□、△、×、○都成了技能键，因此这次的道具栏指令变成了 START 键，比较少见。

这次战斗依然采用 ATB 槽的设定，但每个服装的 ATB 槽是分开的，上限均为 100。不同的攻击消耗不同的数值，而在停止行动时 ATB 槽会自动回复。由于 3 条 ATB 槽是分开计算的，因此不断换装进行攻击便成为了战斗的基本思路。玩家可以用各种技能混合起来进攻，但达到一定次数后（通常为 5 次）闪电会使出一招终结技（类似于清版 ACT 时连按攻击键的最后一下），这一击威力巨大但消耗 ATB 槽的量也相当惊人。而如果连续对 BOSS 施以弱点属性的攻击，则会令其逐渐瘫痪，最后就会进入行动不能的窘地，这时玩家就可以尽情攻击。因此一味的换装也不是万能战术，在对付 BOSS 时还是采用单一服装针对弱点进行攻击比较好。

另一个重大的系统是 GP，据称 GP 是荣誉点数的特写。GP 的作用是在战斗中发动时间锁定，时间锁定是非常霸道的技能，发动之后敌人的全部速度变慢，ATB 槽变成一条不断减少的 GP 槽。在 GP 槽消失完之前，玩家可以无视消耗任意出招（但出招会加速减少时间槽），从而一口气给予敌人超大伤害。如此厉害的技能当然不能轻松获得，游戏中 GP 虽然可以通过战斗获得，但速度极慢，主要还是靠完成分支任务或触发特定事件后获得，试玩版中最多可以储存 5 点 GP。

总的来看本作的战斗系统还是不错的，只不过从头到尾只操作闪电还是有些单调，也难怪游戏加入了换装设定。据称所有服装的颜色均可由玩家 DIY，服装的总数在 80 件左右，当然肯定还有各种 DLC，相信喜欢闪电的人一定会高兴。





文 八重樱 美编 anubis

恶魔城 暗影之王2		Konami	动作
多机种	Castlevania –Lords of Shadow– 2		美版
	预定2013年冬季	1人	售价未定
	对应PS3及X360		对应玩家年龄未定

德国哲学家弗里德里希·尼采曾在著作《善恶的彼岸》中如此写道："与怪物战斗的人，应当小心自己不要成为怪物。当你远远凝视深渊时，深渊也在凝视你。"这句话，就仿佛是对加百列一生的概述。从一位信仰坚定的灯光教团的战士，在经历了爱妻惨死之痛后一步步走向黑暗，最终虽化为了强大的吸血鬼德拉古拉，却在阴差阳错之下错杀了惟一的儿子。为了救活儿子不惜将其变成吸血鬼，但苏醒后的儿子却走上了与父为敌的道路……以往的"《恶魔城》系列"都是以吸血鬼猎人为主角将德拉古拉放在极恶的地位上，但"《暗影之王》系列"却是让魔王坐到了主角的位置上，或许只有这样，我们才能接触到隐藏在吸血鬼强大力量之后那微弱的人性之光吧。





自由的镜头视角

与前作不同的是，《暗影之王 2》不再是固定视角，镜头可以由玩家自由转换。这一改变不但对战斗会有很大帮助，而且玩家还可以在探索恶魔城时发现到更多的细节。毕竟对于《恶魔城》这个系列而言，探索一直是个很重要的组成部分，像是破坏墙壁发现隐藏房间或是出城等等，都是玩家津津乐道的传统，但在前作中探索城的要素被弱化了。本作则对此作出了巨大改变，呈现给玩家一个开放的世界，在场景中会有很多区域让玩家自由探索，其中有很多是与主线毫无关系的。但玩家可以遇到新的敌人，发现一些新的秘密。而为了避免玩家在辽阔区域内探索时迷路，只要按下 L2 键，场景内就会出现红色的光圈来指引玩家行动。

弹返系统保留

防御弹返是《恶魔城 暗影之王》的招牌特色，在恰当时机按下 L2 键就可弹开敌人的攻击，并且能追加一系列的大伤害。这一精华系统被延续到了《暗影之王 2》中，玩家必须要尽快掌握这一系统才能应对众多敌人的围攻。此外，玩家还可以长按 L2 键来急速回避掉敌人的破防攻击。

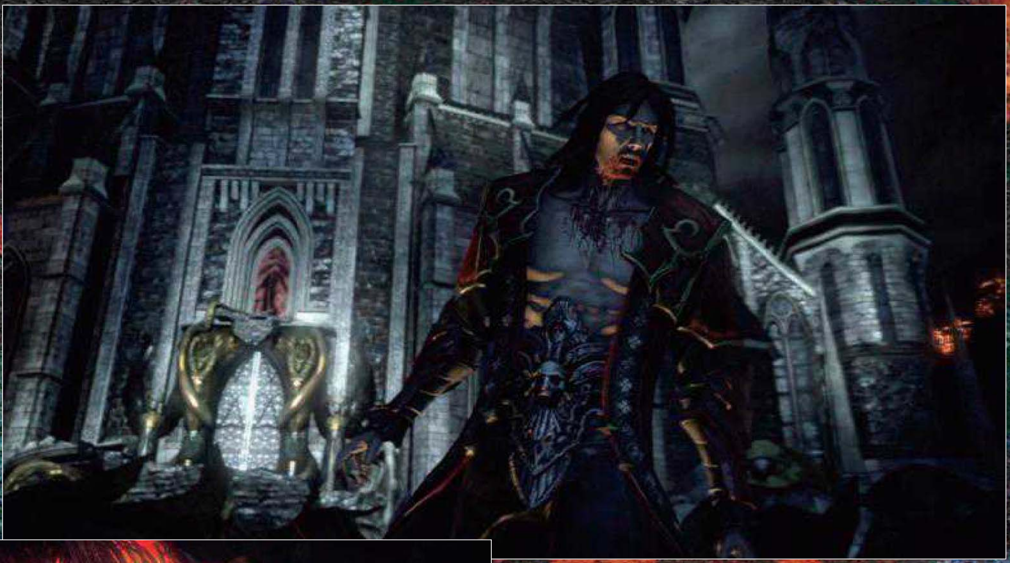




©Konami Digital Entertainment.

吸血终结技

给予敌人一定伤害后就会出现终结技的提示，德拉古拉会冲到敌人面前吸血终止其性命。由于游戏中德拉古拉是无法靠回血道具来恢复体力的，尽管吸血终结技能恢复的体力非常少，但正所谓“麻雀再小也是肉”呢……



新武器登场

玩过《恶魔城 暗影之王 命运之镜》的玩家应该还记得在与德拉古拉的最后交战中，德拉古拉曾经使用两把武器，一把是猩红色的鞭子，一把是冰蓝色的剑。现在官方公布了冰剑的正式命名——虚空剑，并且玩家还可以在《暗影之王2》使用它。按下L1后召唤出这把剑，然后使用它可以从敌人身上偷取生命值，这是德拉古拉主要的回血手段。不过虚空剑的攻击距离要比血鞭小很多，玩家必须贴近敌人身旁才能回血，风险很大。另外还有一把可以专门用来破防的武器——混沌爪，但目前还没有进一步的图片情报放出。



极简的UI界面

从前作中就可以发现，制作组一直试图简化UI界面，只保留必不可少的几个元素，因为这样才更能使游戏展现出如电影一般的宏伟磅礴。本届E3制作人在接受采访时更表示说2代的UI界面会进一步的精简，甚至可能会完全取消？

试玩报告

文：稀饭

除了《WE 2014》,《恶魔城 暗影之王2》可以说是Konami展区最受关注的游戏，我们在媒体专属通道也排了整整一个小时才得以玩上本作，不过这个DEMO的长度还是非常对得起我们的等待的。

在故事当中，玩家仍然会扮演加百列，不过这一次角色身分进行了大逆转，我们所操纵的，是一个早已化身为吸血鬼之王德拉古拉的加百列，他的能力也随之产生了变化。在游戏中，玩家的最基本攻击仍然是使用伸缩自如的长鞭，攻击方式也分为两种，但并不是《无双》式的轻重攻击，而是范围窄、打击点集中但威力高的单体攻击和范围广、打击面大但威力较低的范围攻击，前者击打杂兵时可以打出硬直，防止对方发动攻击，后者能够同时击中大量敌人，但并不一定能造成大硬直，敌人可以抗住这种攻击继续发动反击。

故事的最开始，玩家需要对付的是一些教会旗下的士兵，身穿厚重的全覆盖式盔甲，但攻击方式非常有限，普通的攻击可以被格挡，在合适的时候格挡还可以触发弹返，敌人会强制进入硬直状态，此时用单体攻击反击会造成额外的伤害。不过在某些时候，敌人会发动无法格挡的大威力攻击，这时候他们会作出特殊的动作，头上也会出现相应的符号，这就轮到闪避登场了。在格挡状态下推动左摇杆，加百列就会发动吸血鬼风格的闪避，整个人凭空地移动，留下像是血雾般的痕迹。本作中哪怕是最普通的敌人，其发动的大威力攻击都不太好躲，因为这一类攻击一般带有颇强的追踪性，躲早了会在闪避硬直中被打中，晚了自然就中招了，比较考验玩家对时机的判断。

解决几个敌人后，游戏展示了本次加百列化身为吸血鬼后加入了终极技系统，当敌人受到一定程度的伤害，身体就会镀上黄色的闪光，此时对敌人发动按下○键/B键就可以进入吸血QTE，在正确的时机按键就可以成功吸血，补充加百列的血槽。目前还看不出除了补血外吸血终结技带来的其他好处，但光是能够恢复生命值这一点已经足以为玩家带来不小的优势。

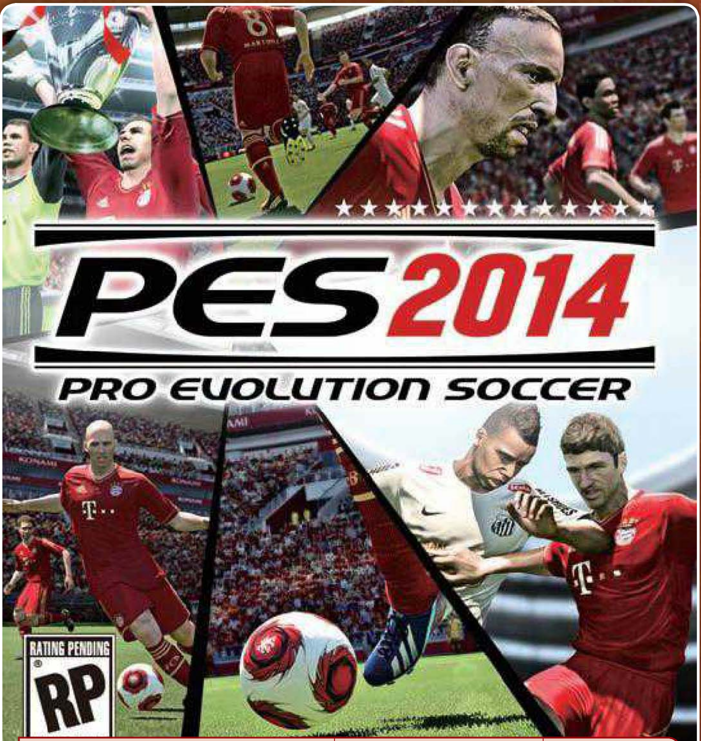
除了已经染上血光的长鞭，化身吸血鬼的加百列还获得了两种新的武器，我们首先体验到的是虚空剑，一把直接用虚空能量构成的长剑，它的攻击距离比不上长鞭，但是因为本身没有重量，所以挥舞速度非常惊人，单体攻击可以造成快速的多段伤害，范围攻击的硬直也很小，非常适合在格挡弹返敌人后展开快速的追击。同时，这把长剑还可以在击中敌人时吸取对方的生命值，在陷入生存危机时，使用虚空剑和敌人打游击战可以救加百列一命。这把武器对应的是L1键/LB键，按一下加百列就会变为使用虚空剑，再按一下就会变为血鞭。不过因为变更武器的界面做得不是太明显，所以偶然也会出现忘了目前所处武器状态而错误发动进攻的情况。

既然虚空剑对应L1键/LB键，那R1键/RB键自然也对应一种武器，那就是混沌爪。这个附着在加百列双手上的拳套可以在击中敌人时附加高温，用于破坏敌人的防御。在和一般敌人对战时，因为拳套本身的攻击攻击范围小，硬直也相对较大，并不太适合用作起手技，倒是可以成为很好的连技链接。不过在对付那些装备了盾牌的敌人时，加百列必须使用混沌爪，因为其他两种武器的攻击都会遭到反弹，甚至是受到敌人反击。而混沌爪附加的热度会逐渐侵蚀盾牌，最终使其破碎，此时敌人会强制陷入硬直，加百列可以换上其他武器追击，也可以直接用混沌爪势大力沉的物理攻击给予敌人痛击。

最后，玩家还会遭遇到一位重要的敌人，他身穿黄金盔甲，身后有着天使状翅膀，手持两把弯刀，主导着这场针对加百列城堡发动的进攻。他在DEMO的后半段扮演着重要的反派角色，不但亲身上阵和加百列对战，还在之后加百列破坏巨像的过程中一直在旁骚扰。和他进行的战斗是玩家在DEMO中惟一体验到的BOSS战，和一般小怪一样，这个敌人也拥有两种攻击，普通攻击同样可以被弹返，但发动时机更难预测，而大威力攻击不但有较强的追踪性，而且还是二连击，头次发动玩家基本都会中招，但总体来说，他的攻击方式比较单调，看得出来最多也就是一个中BOSS级别的对手。当然，玩家在操纵加百列于内部破坏巨像后，还会和这位敌人迎来一次决斗，但DEMO在此时也迎来了结束。

本作的画面只能算是中等偏下，但游戏性方面和手感都非常不错，在表现大魄力场面上也有着良好的水准，实际成品如果能够再进一步加强各方面表现，绝对会是一款不可不玩的佳作。





职业进化足球2014	Konami	体育
多机种 Pro Evolution Soccer 2014		美版
预定2013年秋	1~2人	售价未定
对应机种为PS3、X360		推荐玩家年龄：全年龄

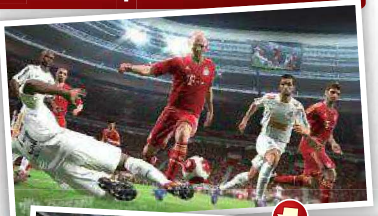
今年春天，Konami宣布《PES2014》将会采用小岛组的Fox引擎进行开发，而在此次E3期间，《PES》开发团队终于放出了本作的第一批消息。得益于新引擎的采用，游戏实现了全方位的彻底变革。具体来说，游戏将实现6个方面的进化，使本作得以脱胎换骨。它们将涉及到球员接球、控球以及对抗等物理引擎表现的方方面面。同时，在真实球赛中，主场优势往往是左右战局的重要因素，而在面临关键比赛时，一旦场上局面陷入被动，整只球队的状态都会因为压力而受到影响，类似这样的主观感觉因素，也会在本作中得以明显体现。下面，我们一起来看看这6大进化吧！

文 一刀　美编 一刀

CHECK 1 真球技术 TrueBall Tech

所谓“真球技术”，简而言之就是一切以比赛中的皮球为中心来进行真实球赛模拟。球是如何运行的，球员与它将发生怎样的“互动”等等，将成为本作的系统要解决的首要课题，而这在整个“《PES》系列”作品中，实属首次。玩家可以利用类比摇杆，在细节层面控制传球的方式。根据球员触球的方式和力度，通过真实的物理运算，来得出传球的路线（弧线、高度等）和速度。相应的，借助这一进化的引擎，接球队员也会积极进行调整，并呈现出真实合理的接应动作。这也就意味着，在本作中，接球队员可以通过胸部停球或头球卸下皮球后一气呵成地直接摆脱防守队员，诸如此类不规则动作在以往的《PES》作品中是没有的，而在真实球赛中，这样的场面却比比皆是。显然，借助这一新的进化，那些能够预判对手防守球员行动并具备高超控球技术的玩家将会脱颖而出，就像真实球赛中所展现的那样。

事实上，《PES》系列”一直以来都在致力于对“人球分离”的探索。比如前作加入的“全手动出球”，就令皮球和传球双方成为相对独立的个体，从而使比赛自由度有了一定的提高。在本作中，“真球技术”允许玩家进行真正意义上的“360度双足自由控球”。玩家可以通过对球员步伐的调整以及合理的控球动作，将皮球牢牢地掌握在自己脚下。此外，游戏在护球方面也做了一定的强化，尽管皮球本身的运动更多样化了，但如果玩家操控得当，依然能够在掌控球权的同时，将对手耍得团团转。





■真球技术令“小飞侠”如虎添翼。

CHECK 2 身体对抗表现 M.A.S.S.

这里M.A.S.S.是Motion Animation Stability System的缩写，其实指的是本作在展现球员身体对抗效果时所采用的新系统。

众所周知，球员间的对抗是足球赛场上的常见因素。在系列以往的作品中，对抗通常是归纳为有限的几种状况，而且身体对抗发生的前后，衔接过程并不十分流畅。在本作中，借助M.A.S.S.系统，这一状况得以大幅改善。具体来说，双方球员的身体对抗变成由即时物理运算来处理。对抗中，双方球员的身体反应会完全根据对抗发生的方向和力度来即时做出。这其中，诸如球员的体型因素（身高、体重等）和力量等都会给对抗结果造成影响。比如那些身体素质过硬的球员，能够在碰撞后迅速恢复身体平衡并将对手的球抢下来，并利用身体在接下来的对抗中实现有效的护球。换句话说，在实施防守时，除了系列以往的断球、铲球等常规方法，M.A.S.S.的引入，使拦截手段变得更为丰富起来。

而且，与“真球技术”因素相结合，本作中的对抗过程及结果，都会在拟真度方面获得一定的进化。比如，在真实赛场上，争抢“二分之一球”的双方，可能最终都得不到球，只能目送皮球远去，而这种场面也将会在本作中出现。另外，真实球赛中双方核心球员的发挥往往会对比赛结果产生重大影响，游戏中也一样。因此在这类球员拿球时，对手会采用多种手段进行防守。在系列前作中，1对1防守的方法不外乎直接出脚拦截和退守施压两种。而在本作中，M.A.S.S.因素使直接的身体对抗也成为一种有效的“单挑”手段（如光盘收录的预告片中所显示的拉拽球衣等）。相应的，进攻一方的力量型球员，除了以往的盘带过人、传球或直接射门外，利用身体优势来实施“强突”，或许比以往会更加有效——如果物理引擎能真正起到作用的话，以往那种大块头被技巧性球员轻松战翻的情况应该会越来越少吧！







►右边这组图片展现的是本作球员身体对抗的过程，显然比起系列以往的作品，在M.A.S.S.作用下，本作在这方面的拟真度得到了大幅提高。

CHECK 3 心理因素 Heart

真实比赛中，心理因素往往会作用于球员水平的发挥，而诸如主客场因素等，都会影响到球员精神状态，本作在这方面做了一定的努力。比如，在游戏中若主队球迷情绪高涨，群情激昂，那么这种氛围会对客队球员形成强烈的压迫，进而直接影响到它们的状态。打个形象点的比方，主场优势在本作中就是主队的“第12人”，虽然“他”并没有直接参与球场上的角逐，但其作用就仿佛本队多了1名球员一样，客队从球员的个人表现到整体发挥，都会因此而受到制约。值得一提的是，正如大家在预告片中看到的那样，本作在现场球迷表现和球场氛围的渲染上下了一番大工夫。借助新的AI系统，现场观众的助威方式和音效会根据比赛场面而产生非常明显的变化。



■狂热的球迷会在看台上燃放焰火。

另外，心理因素还表现在比赛局面对球员及球队的影响上。比如比赛过程中一方陷入苦战中时，球员的技战术水平发挥可能会出现各种问题。不过，若这种情况仅出现在个别球员身时，队友们会积极地支持他，同心协力地帮他恢复状态。同样的，球员个人的精彩发挥也会作用于全队，使大家士气高涨。



◄安联球场的球迷实在是相当专业，在这里做客压力太大了！

www.PDFExchi.com

CHECK 4 球员身分 PES ID


■拜仁众将在游戏中被刻画得惟妙惟肖。

球员身分系统是《PES2013》引入的要素，即系统通过模拟并精确还原 50 位球星的外貌、代表性技术动作和打法特征，确保球迷第一时间辨认出这些球员的身分。从实际效果来看，这一努力效果显著，玩家们甚至仅通过某些球星独特的带球动作等小细节，便能直接叫出他们的名字。前作中采用 PES ID 系统进行塑造的球员共有 50 位，而本作再接再厉，将会有 100 位球员享受这一待遇。对于那些持续关注国际足坛的球迷玩家来说，这一进化无疑将进一步提高作品的吸引力。

而且根据官方最新消息显示，PES ID 系统此次将不仅会用于刻画单个球员，也会对一些球队进行整体再现，届时玩家将会在游戏中更好地领略这些球队的代表性打法及球风。

CHECK 5 核心向进化 The Core

这个方面主要涉及到细节层面的各种进化，换句话说，这些变化可能是那些核心足球游戏粉丝才能感受到的，但也正是这些"最挑剔用户"的存在，才是促进游戏系统不断进化的重要动力。

具体来说，借助全新的引擎，球员们表情更加真实，而各种动作也变得更为流畅自如，以往那种不自然的停顿和操控上的限制减少了。现实中的球场、球员通道入口的候场镜头、比赛过程中的各种特殊事件以及夺冠庆典欢庆氛围渲染等等这一切，全都进行了重新制作，力求更好地再现真实球赛中的状况。

此外任意球和点球等的处理也进行了大幅变革。任意球变得真正灵活多变起来，接应队员可以进行战术性的诱骗式跑位，干扰防守队员的动作。而防守方也会拥有更大的自主权，比如自由控制门将站位等。全新的点球系统，一方面将会更好地考察罚球队员的射门能力，另一方面，门将可以在扑球前做干扰动作，也令点球大战更加有趣刺激。


■参考真实球场原样重制的球员候场镜头。

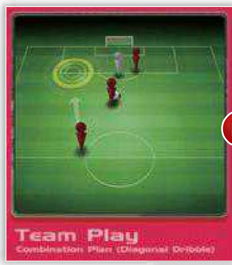
此外，亚冠联赛人气日渐高涨，而《PES2014》已正式取得了这项广受瞩目的亚洲顶尖俱乐部赛事的授权，相关模式将会在本作中登场，这显然也是游戏为吸引亚洲核心球迷玩家的全新举措。


■在 Fox 引擎驱动下，球员表情更加到位。

CHECK 6 团队协作 Team Play

鉴于系列前几作在队友 AI 方面的各种问题，本作对团队协作系统进行了一些强化。简而言之，就是玩家可以在比赛前根据对手的弱点，设置一些特别的多人配合战术。

而在比赛实际进行的过程中，玩家可以在球场上的一些特定关键区域实施三人（或多人）协作。






▲▶在设定了特殊的进攻配合战术后，玩家操控持球队员前进，负责接应的几名球员便会有意识地进行多样化的无球跑动，比如边路插上，比如通过跑位来扰乱对方的防守，进而拉出空挡。持球队员可以伺机选择位置最理想的队友进行传球。







◀▲在防守时由三名（或以上）球员共同参与的防守在游戏中也成为可能。如图所示，两名防守球员（拉姆和丹特）进行协同防守的同时，第三名负责接应的球员（施魏因施泰格）可以在球被断下来之后的第一时间，便为本队夺回球权。

CHECK SP 稳扎稳打 OR 不思进取？

在一份官方声明中，游戏主创感慨道：对于一年一作的"《PES》系列"来说，想要跳出既有的框架并不容易，但 Fox 引擎为我们的变革提供了足够自由的空间，令我们可以将本作的对真实足球的模拟推向更高的水平。玩家拿起手柄并体验了游戏中的那些全面进化后，肯定可以意识到，引擎技术问题已经不再是制约《PES》发展的平静，本作惊人的拟真度将会令玩家们感到满意。

不过，各位看到的游戏画面及影像，均取材自本世代主机的版面，而目前的完成度在 70% 左右。说实话，如果单凭目前已公开的影像信息来看，似乎并没有那种让人眼前一亮的感觉。而且官方表示，鉴于开发团队的人力物力等资源紧张，考虑到游戏的质量，《PES2014》将不会推出次世代主机版。

以上两点对比来看就比较有意思了。一方面主创对游戏的进化充满信心，另一方面，如果次世代版欠奉，那在本世代主机上，Fox 引擎到底能发挥出多少水平，还真的是一个未知数。

鉴于《PES2013》在口碑和销量上都无法与《FIFA 14》相抗衡，Konami 不得已削减投入，进行战略收缩，这是很符合商业逻辑的推断。然而，有一种声音，认为觉得厂商此举属于不思进取的行为。也有人认为，放弃次世代版，旨在避开与财大气粗的对手进行正面对抗，专注于硬件环境比较熟悉的本世代主机，打磨引擎，稳扎稳打，为下一作正式登录新主机打下基础。笔者比较倾向于后一种观点，毕竟在资源有限的前提下，面向全平台推出一批质量不高的作品，真的不如集中力量把本世代上的版本做精做好。



实况的复兴从本作开始！

那么，届时呈现在玩家面前的《PES2014》到底会是什么样子呢？我们拭目以待吧！

文 八重樱 美编 NINA



王国之心Ⅲ	Square Enix	角色扮演
多机种 キングダム ハーツⅢ		日版
发售日未定	1人	售价未定
对应PS4及Xbox One		对应玩家年龄未定

《王国之心》这个名字会出现在E3上可说是意料之外的惊喜，而且不是打着高清重制旗号的《KH HD 2.5 ReMIX》，也不是讲述前传的《KH BbS2》，而是以序号来命名的正统续作《王国之心Ⅲ》！从会场观众的欢呼声就可看出这个消息是多么的振奋人心。虽然按照SE一贯的作风，恐怕在《KHⅢ》发售前仍少不了各种旁支作品来"拖延时间"，不过既已列上制作日程，相信也不会让粉丝们等待太久。另一方面，这也是"《KH》系列"第一次登陆微软主机，会有怎样的表现以及能否以此为新起点为系列带来更多的簇拥，一起来期待吧！



◀▼索拉在命运岛的海边捡起了一把键刃，从键刃的外观可以看出它是属于Master·艾拉库斯的，当艾拉库斯逝去后这把键刃则成为了Master·亚克雅的所有物（亚克雅自己的键刃与泰拉一起回到了光辉庭院），在黑暗世界中，亚克雅就是在用这把键刃与无心战斗的。但现在，这把键刃居然出现在了命运岛，恐怕是在暗示亚克雅已遭遇到了危险。



剧情推测

在《KH 3D》的结尾处，索拉等人从意图发动"键刃战争"的Master·泽阿诺特口中得知，要与黑暗势力对抗，我方需要七位可使用键刃的光之守护者。尽管在光明一侧，可以战斗的键刃使有索拉、利库、米奇、泰拉、阿克雅、范提斯、利亚和凯莉总计8人，但其中泰拉的身体还在泽阿诺特掌控下，亚克雅仍迷失于暗之世界中，失去心的范提斯还在忘却之城中沉睡，因此光之守护者之位仍有欠缺。因此在《王国之心Ⅲ》中，米奇国王与利库踏上了寻找经历过早先键刃战争的键刃使的旅途，而索拉则与唐老鸭、果菲一起开始寻找"返还心之键"，希望能够拯救陷入沉睡的范提斯。在游戏的终盘，玩家还将面对幕后黑手Master·泽阿诺特和他率领的XⅢ机关，为"泽阿诺特篇"画上圆满的句号。

从这一段剧情描述可以看出，《王国之心Ⅲ》可使用的角色并非索拉一人，利库乃至米奇国王都有可能成为可用角色，届时将有可能是从多个主角出发来共同推动剧情。另外在采访中，游戏监督野村哲也也提到，他们正在寻找适合《王国之心Ⅲ》的多人在线模式，更多的情报会在今后逐一公开。



▲在《王国之心Ⅲ》中，制作组使用到了一种名为"Shader"的画面渲染技术，该技术可直接作用于3D建模的表面，改变当前的色调乃至人物的外观。制作组为每一个世界都制定了一套Shader，为的是让角色能与所处世界形成统一的风格。

预告影像解读

到目前为止，SE只公布了一段宣传影像，并没有更多文字与图片的消息。不过从这短短几十秒的影像中还是可以抽丝剥茧出一些有用的信息的。下面就来一一为大家解读。



◀▼当然，本作的系统也并非是2代的完全拷贝，而是融合了之前数款作品的精华。比如索拉踩着墙壁高速移动就是沿用了《KH 3D》的设计。但我个人还是希望制作组不要过分依赖《KH 3D》的系统，那样实在太影响游戏平衡了……



▶从UI界面可以看出，本作的操作系统与《KHⅡ》基本相同，左下角菜单的最后一个选项应该就是召唤兽，不过野村哲也也特别提到，本作的召唤兽将会打破前作的传统，以一种非常特殊的形式登场，究竟是怎样的呢？真叫人好奇不已呀！



©Disney Developed by SQUARE ENIX





刃 忍者龙剑传Z

Yaiba: Ninja Gaiden Z

- ●平　台：PS3、X360
- ●类　型：动作
- ●开发商：Tecmo Koei
- ●发售日：未定

●简介

《刃 忍者龙剑传Z》是一款由早矢仕洋介与稻船敬二合作的动作游戏，在E3上，Koei Tecmo还公布了该作一段长约2分钟的视频。虽然游戏冠上了《忍者龙剑传》的名号，但颠覆了游戏系列的设定。死里逃生的刃（Yaiba）作为愤怒的忍者，为了杀死系列主人公隼龙而开始复仇之路。同时，本作的主要敌人都是丧尸，更是颠覆了以往的传统。而游戏的画面更采用了类似《杀手已死》的动画渲染风格。从视频也可以看出，这样的游戏画面充满了各种卡通暴力及搞笑风格。

●试玩报告

游戏的基本攻击方式是X为武士刀攻击（X360版按键，下同）、Y为重攻击，两种攻击方式可以混合使出。B键则是投技，抓住敌人后还可以通过按其他键来使用不同的攻击方式。A键为瞬移，LB为前进指示。游戏中获得风字标记后，可以发动暴走状态，该状态下攻击力和范围大幅增加，还可以强行骑乘大型敌人，很有《战神》的感觉。通过攻击敌人也可以让风字槽增加，变满之后按RT键即可手动进入暴走状态。

游戏采用固定视角，这点显得有些落后。难度较高，主要是挨打时表现不够明显。游戏中还有不少攀爬的部分，不过基本上都是以QTE进行，感觉有点多余。总体感觉还应该在玩法上多考究一些，不要变得过于快餐。

[文：时雨&纱迦]

●亮点细数

- 早矢仕洋介与稻船敬二的合作
- 独特的动画渲染风格
- 特殊的游戏氛围和设定



杀手已死

Killer Is Dead

- ●平　台：PS3、X360
- ●类　型：动作
- ●开发商：角川Games
- ●发售日：2013年8月27日

●简介

须田刚一的话题之作《杀手已死》作为MMV的游戏参加了本届E3展，并提供了试玩。由于MMV的展台很小，而且位于南厅的边缘，很多人都错过了。这次的试玩版提供了3个关卡试玩，先别急着说厚道，这3个关卡中，有一关是把妹专用的，还有一关是教学加QTE战（1分钟可完事儿），真正能打的只有第3关。

游戏的玩法和《英雄不再》比较像，没有跳跃键，远近攻击都很丰富。主人公蒙多·扎帕右手使用武士刀GEKKOU，左手则被改装为巨大的机械手。玩家的主要进攻手段是□键的武士刀攻击，所谓的破防攻击实际上是连续出拳，威力很低，动作也比较搞笑。由于主人公并不能跳跃，而游戏中又有数量不少的飞行敌人，这时就要靠副武器来解除困境。试玩版中有两种副武器，分别是钻头和蓄力枪。

●特殊系统

闪避是游戏中相当实用的技巧，除了全身无敌之外，如果能在受到攻击的瞬间展开躲避，就会发动“闪避爆发”，按提示输入□键即可进行高速斩击，给予对手重创。而对于射击系的攻击一样可以发动闪避爆发，只是动作变成自动瞄准的远程射击，十分好用。在试玩版中由于提供的副武器不给力，因此对付飞在空中的炮塔反而是用闪避爆发更方便。和闪避爆发类似的是即时防御，成功之后按△键可以使用一次威力绝大的重攻击。

主人公的武器被设定为可以吸收血液，当吸收到一定数量时即可按R1爆气，发动威力极大的斩击。而在BOSS战中抓准时机也可以用R1发动QTE，给予BOSS重创。

此外在高连击数的状态下打死敌人时，会出现终结技选择画面，共有4种终结家可供选择，分别对应△、□、○、×。终结技的名字非常酷，分别是暗杀、虐杀、处罚、执行。除了动作不同之外，以不同的终结技打死对手时留下的奖励道具也会不一样，包括体力回复、血槽回复、体力上限增加、获得技能点数这4种，可根据不同情况来决定使用什么技巧。

本作可以视为《英雄不再》的续作，无论是画面风格还是实际玩法都是如此。难度较高，爽快度一流，很黄很暴力，绝对不会让须田刚一的FANS失望。

[文：纱迦]

●亮点细数

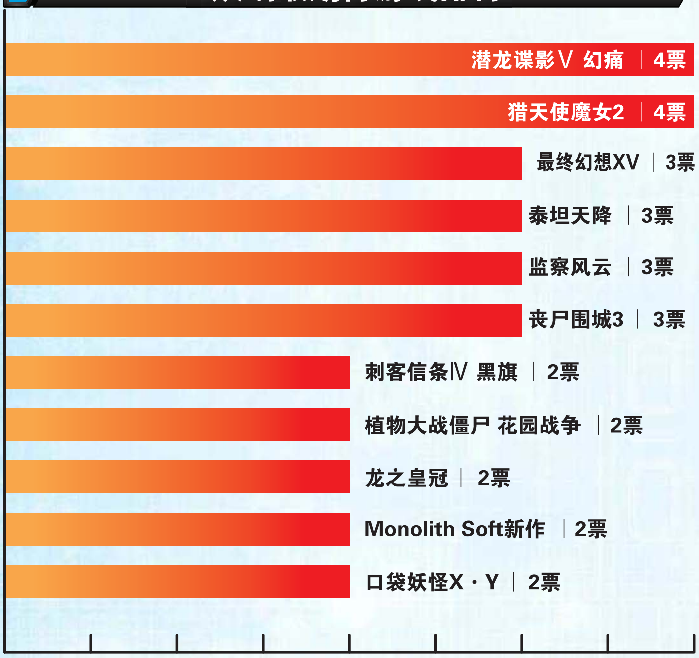
- 很黄很暴力
- 战斗颇具难度

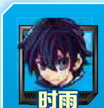
E3 2013 PART 4

E3 2013编辑部期待游戏

随着两大硬件阵营公布了新主机，这次E3盛会也伴随了海量受人瞩目的大作公布，琳琅满目的作品中相信每位玩家心里都有一些喜欢的作品吧。到底UCG各位编辑今年有什么期待呢，这里特意做了一个小调查。发现每位编辑喜欢的游戏还意外地分散，10人竟然选出了27款游戏，而且只有1票的游戏多达16款，可见平均每个人都有一到两款独自喜爱的游戏，而得票最高的游戏也仅仅4票，可见各个厂商都非常给力。发布会上表现惊异的《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》以及《猎天使魔女2》各自从不同编辑手中获得4票成为编辑部的热门作品。《最终幻想ＸⅤ》在本届E3表现也不错，但是因为等待的时间太过漫长而被八老师所抛弃。其余的有《泰坦天降》《监察风云》等作品都有不错的支持率，下面就来看看众编辑的意见吧。

众编最期待游戏排行



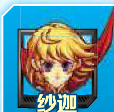


对于笔者来说，比起画面牛逼的游戏，更青睐于一些具有独特世界观或是新奇设定的游戏。《泰坦天降》，特有的机甲要素和刻画出的战场气氛，与第一人称射击游戏类型相结合所带来的临场感，势必开创此类型游戏的先河。《教团1886》虽然只公布了一小片段，但蒸汽朋克与未来科技的结合带来的独特氛围让笔者满心期待。当然还有Monolith Soft开发的日式RPG新作，之前开发的《异度之刃》就给笔者带来了极大震撼。而新作采用了全新的引擎，广阔的大地图、机甲的设定和气势恢宏的配乐，让笔者看到了JRPG的新希望。除此之外，《口袋妖怪X・Y》加入了新的萌宠，新属性类型，更具魄力的战斗系统和升级的游戏画面，也让笔者重拾小时候在口袋妖怪世界中没日没夜奔跑的回忆。《龙之皇冠》虽然在E3上没有公布太多的新东西，但游戏的类型很符合我胃口，据稀饭回来的试玩来看，素质绝对值得期待，笔者也决定购入PS3版与他来一场地下城冒险。最后则是《极限竞速5》带来的新革命了。游戏的画面一如既往的惊艳，无论是车身的质感还是车胎的磨损都做的相当逼真，更让人惊喜的还有云端技术的使用，这将给竞速游戏带来新的活力。



今年E3相对比较特别，大家都把眼光集中放在了次世代上。若只说次世代的话，排在个人期待榜最靠前的当然还是《潜龙谍影Ⅴ》，相信这是又一部能够成就传奇的作品，任何人都能从中找到期待的理由；接下来是PS4的《无名英雄》、Xbox One的《猩红飞龙》、WiiU的《猎天使魔女2》等，期待它们的理由纯粹是出于个人对这三个系列的喜爱；《最终幻想ＸⅤ》那属于"间歇性期待"，都期待了七年了，总觉得等待还没到头，所以姑且先搁一搁吧！相比次世代的镜花水月，我倒是更在意实实在在的本世代游戏，例如《超凡 双生》就是我的菜，虽然已经和《暴雨》玩法大相径庭了，但个人对本作剧情表现方面依然有很高的期待；还有《杀手已死》也是属于我的"正GAME"，上回须田大大的《链锯甜心》在难度设置上有些失衡，这回应该能让我满足了吧！

其他在年内能玩到的本世代大作还有很多，但因为不在E3展出之列，就不一一列举了。总之"稳抓本次代，展望次世代"才是当前玩家应有的心态。



选择《泰坦天降》为最期待游戏，不光是我一个人，还有海量的欧美媒体。熟悉COD历史的人都知道，是《COD4 现代战争》让这个系列一跃成为业界第一品牌的，而缔造这一神话的人正是如今的Respawn工作室。如今主流FPS游戏都配有多人模式，但玩起来都感觉大同小异，而《泰坦天降》的多人模式让人眼前大亮，充满了各种想不到。这种感觉，就和2007年第一次看到《COD4 现代战争》时一样。《泰坦天降》必将重新定义FPS多人模式！

《植物大战僵尸 花园战争》其就是一个TPS版的《COD》丧尸模式，但与原作的要素融合得非常好，加上画面精美，玩法多变，又带有塔防要素，想必将是新一代时间杀手。《丧尸围城3》是个人比较偏爱的游戏，新作较好地发挥了Xbox One特性，过去的经典要素全部保留，更重要的是年内就能玩到！《刺客信条Ⅳ 黑旗》则是凭借PS4版内部演示深深地抓住了我的心，我决定把它当成次世代版的《大航海时代》来玩，希望不要像3代那样金玉其外、败絮其中就好。



E3上给我的惊喜不少，尤其欧美几个大厂都不吃老本，原先引领时代的Bungie和《COD现代战争》制作人都为新世代铺垫好了路途，让我对新世代的游戏充满信心。次世代感觉不少厂商都已经摩拳擦掌还一段时间，憋着劲等着爆发。

最期待《泰坦天降》和《宿命》，两者都充满了神作气息，前者战场上的气氛已经渲染到顶级，尤其是网战部分有望取代《COD》王者的地位。后者无论在制作还是理念上都有望成为下一个传奇系列，实际画面出现后由原先必须打着Bungie旗号才能知道的新作，摇身一变成为了万众期待的焦点。还有《丧尸围城3》、《潜龙谍影Ⅴ》这种作为系列玩家自然不会错过。

SE的那几款日式游戏对我来说算比较意外，以为他们已经完全放弃高清市场，这么搞对我来说感觉总比做手游强，只不过感觉发售日还遥遥无期，过两年能玩到就不错了吧。当然作为"《NBA 2K》系列"死忠，对次世代的篮球游戏更是充满了期待，2K系列每次在更换新世代后才会进行一次真正的大改革，希望系列能有新的突破。

此外值得庆幸的是目前有不少游戏出于销量考虑还是会有本世代版本，足以令不少玩家感到开心。期待自己可以第一时间体验到这些大作吧。



经过之前多次不懈努力，我已经被众位编辑同僚成功塑造成了“野村哲也脑残粉”的形象，估计读者们也一定会认为本届E3我最期待的游戏一定是《最终幻想ⅩⅤ》和《王国之心Ⅲ》吧？哼哼，你们想得太过简单了。虽然我自恃“野村虐我千百遍，我待野村如初恋”，但也没傻到会眼巴巴地期待两款到了2015年大概都玩不到的虚幻之作，相比之下还不如期待《潜龙谍影Ⅴ》要来得靠谱些。很好奇一个开放世界下的《MGS》会是什么样子，又会衍生出怎样全新的玩法。另一个期待游戏是《猎天使魔女2》，无论是宣传影像还是编辑的现场试玩都预示着本作的优异品质。不过除此之外WiiU上确实没什么我特别感兴趣的游戏，我也不想重蹈当年为了玩《零 月蚀假面》而买了Wii，结果5年间只打了5款游戏的悲剧，等“贝姐2”发售后大概会找同事蹭机器玩吧……



个人最期待的果然还是《猎天使魔女2》，前作可以说是本世代最令我感到震撼的动作游戏之一，新作除了官方的影像之外还看过一些试玩的片段，虽然整个游戏的变化不大，但看到一些零碎的剧情片段之后就更欲罢不能了。其次是神谷英树开发的《101勇者》，这个游戏去年E3公布的时候我就已经关注了，玩法很新颖，而且同样是神谷出品，手感有保证，加上发售日也很近了，期待不解释。之后还有Monolith Soft，也就是开发了《异度之刃》的小组公开的新作，画面表现不错，一些空战的场景很有气势，近未来的风格也很对我胃口。《监察风云》原本不怎么关注，但是这次E3的影像震撼到我了，控制整个城市的感觉看起来很有意思。最后当然少不了的是《最终幻想XV》，原本等了这么久心都凉了，但看了新发布的影像之后还是不禁想大喊“好酷！好想玩！！”王子各种时髦值刷爆了有没有！不过鉴于之前《FFXⅢ》系统个人不太满意，所以本作不敢期待太高。



按理说，今年E3的最期待游戏非《最终幻想XV》和《王国之心Ⅲ》莫属。不过苦苦等待前者七年，SE却轻描淡写地告诉我PS3没份，游戏直接登陆次时代平台，着实让人哭笑不得，重点是游戏完全没有体现出登陆次时代后的优势，寒酸的画面表现让人捏了把汗。至于《王国之心Ⅲ》，如今谁都不再会相信SE那简短得可怜的概念视频，不过这次官方倒是很诚实，声明了本作尚未处于开发阶段。所以对于这两款游戏，以后会有很多年的E3，让我慢慢期待。

所以纵观今年E3，最让我期待的游戏应该是《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》和《刺客信条Ⅳ 黑旗》。虽然我并不是这两个系列的绝对粉丝，但《潜龙谍影Ⅴ》在新引擎的渲染和小岛秀夫一如既往的强大表现力下，让玩家看到了日式游戏重新崛起的希望。开放式世界的游戏并不是日本厂商的强项，所以这次和“《潜龙谍影》系列”碰撞在一起，肯定能带来全新的体验。而近几年稳扎稳打赚下不少人气的育碧，在《刺客信条Ⅳ》上的表现同样令人惊艳，完全体现出了一个次时代游戏该有的水准，大幅进化的画面，强化的战斗和更有趣的多人模式，绝对是首发必入的游戏。


□《MGSⅤ》惊异的表现获得了多数编辑的支持。


□贝姐的人气在编辑部中意外地高。



首先最意外的是《镜之边缘2》的公布，虽然之前曾经在购物网站亚马逊上走漏过风声，但看到影像的那一刻着实让等了5年的我泪流满面，近未来的简约风格、极具视觉冲击的色彩搭配以及那独一无二的跑酷体验都通过那短短的1分钟影像展示给了玩家，游戏的发售日还未定，但估计是在2014年年内，希望EA给点力尽早让游戏上市吧。然后是《猎天使魔女2》，因为有15分钟的现场试玩，所以可以通过各种视频了解到新作的基本信息，目前给人的感受是整体都与前作的区别不大，不晓得正式版出来后能不能玩出点新花样，不过不管怎样本作都属于动作类爱好者的必玩之作。再者是《最终幻想XV》，从宣传影像看出本作带有点动作要素，与之前在PSP上推出的大作《最终幻想 零式》有几分相似，可惜视频透露出来的信息量实在有限，游戏的类型还不能确定，而且最让人不安的是制作组对游戏的发售日只字不提，能在PS5发布之前玩到就偷笑吧。



《行尸走肉》第二季400天：2012年最喜欢的游戏之一，新章节不容错过。

《恶魔城 暗影之王2》：画面略差，但战斗部分令人满意。

《黑道圣徒Ⅳ》：一如既往地疯狂，一如既往地有趣。

《我的世界 Xbox One版》：新世代版本的内容令人充满期待。

《丧尸围城3》：前两作一些不合理的系统设定统统取消，新系统非常有趣，值得尝试。

《龙之皇冠》：系统比预想中要复杂一些，但也因此变得更有可玩性，联机合作的乐趣毋庸置疑。

《暗黑破坏神3》：PC版因各种原因没有机会细细品尝，家用机版可以一圆往日遗憾。

《监察风云》：虽然对于游戏的实际素质和理念之间的差距有着担忧，但还是非常期待。

《见证》：可以说是核心向的解谜游戏，没有其他多余内容，纯粹是智力考验，十分对口味。

《植物大战僵尸 花园战争》：全民向的游戏加入了自己近来最喜欢的突突突元素，岂有不玩之理。



《监察风云》：游戏支持联动平板电脑、智能手机的设计很吸引眼球。与移动设备的联动可能会成为将来游戏发展的一个趋势，值得关注。

《火花计划》：笔者从预告片中就被这款游戏的满满创意征服了，可说是微软发布会中最让笔者眼前一亮的游戏。游戏的卖点是创造自己的游戏，玩家的创造力将使这款游戏有着无限的可能性，对应SmartGlass也使得游戏操作十分简单，很适合吸引非核心玩家加入进来，借助次世代Xbox的机能，将把创造游戏与分享的乐趣全面升级。

《口袋妖怪X・Y》：作为在3DS上第一款“《口袋妖怪》系列”的正统续作，系列粉丝没有不期待的理由。本作全面进化，除了画面全新进化为3D、惯例的增加百余只全新妖怪外，还在以往的2对2、3对3外的基础上增加了遭遇群体野生怪物战，让群体攻击的招式实用度大大增加。新加入的妖精系将会克制龙系！这可让自称龙系厨的笔者泪流满面啊。

文 洛克 美编 NINA

E3 2013 游戏情报站

E3 2013 PART 5

CHECK 两大新主机坐镇，E3访客人数创新高



由于索尼和微软都选择在E3上重点公开了自己的新主机，这也让今年的展会得到了前所未有的关注。据统计，包括媒体、玩家以及业内专业人士等在内，今年E3的访客量高达4.8万人次，创下了历史最高纪录。另外还有来自全球102个国家地区的230家厂商出展，让整个展会呈现出了一派欣欣向荣的景象。庞大的客流量也为当地带来了巨大的经济收益，据说仅住宿一项，就为洛杉矶带来了近4000万美元的收入，令人咂舌。最后主办方ESA确认2014年的E3展会将于美国时间明年的6月10日至12日召开，地点依然为洛杉矶会展中心。

CHECK 微软的妥协，Xbox One政策变更



24小时联网签到，复杂的二手交易方式以及锁区等，微软在Xbox One上的这些政策引来诸多争议。索尼更是抓住这些缺点狠狠地进行打击，并成功获得了很多玩家的支持。虽然微软一再向玩家传达自家政策的优势，态度也非常坚决，不过最终还是顶不住来自玩家和舆论的压力，做出了妥协。在E3发布会结束的一周之后，微软公布了全新的Xbox One策略，主机不再需要24小时联网签到，光盘游戏可以完全离线游玩，并去除了二手交易和锁区的限制，不过之前承诺的免盘游戏以及多人共享则会取消。此举一出引发玩家们的一致好评，当然也有不少人表示支持原来的政策。

CHECK 地狱恶魔即将重生

之前宣布登陆家用机平台的《暗黑破坏神Ⅲ》，即将于9月3日在PS3和X360平台上正式发售。预定游戏的玩家将会获得独特的炼狱头盔，不过请注意这并不是实物，而是游戏内的限定道具。炼狱头盔没有等级限制，主要的用途是经验值加成，可以让你的新角色以更快的速度成长起来，而PS4的版本会有一些独占的特殊联动装备。除此之外家用机版本的内容与最新的PC版完全一致，不过UI界面和部分的战斗方式经过了重新设计，更适合手柄的操作，有些体验过游戏的玩家戏称操作有点像双摇杆射击，给游戏带来了不一样的新体验。 另外主机版还有一些人性化的改进，比如可以无需打开界面快速更换背包内物品，以及提升物品掉落率等等，相信新老玩家都可以从中获得乐趣。



CHECK 准备好再一次受死了吗？

以“挫折你的心灵”为目标的高难度动作冒险游戏“《黑暗之魂》系列”，在今年的E3上展示了续作《黑暗之魂2》的最新预告片。本作自从去年底发布以来，一直陆陆续续有游戏的相关情报发布。在最新的预告片中，可以看到一幕这样的演出：敌人从玩家身后踢玩家的脚，让角色跪地失去回避能力，再给予致命一击，可以看出制作组在游戏的细节度上的把握更加细致。另外强弓箭武器在本作中得到了强化，根据已经公布的情报，本作的弓箭除了能对敌人造成伤害之外，还有激怒敌人、妨碍敌人动作等多种不同的用法。另外，制作组还带来了全新的冒险地图、更巧妙的地形及捷径以及更强大更阴险的敌人，等待玩家们来接受前所未有的死亡洗礼，游戏初步预定于2014年3月发售。



CHECK 极品飞车最新力作11月发售

今年E3上，EA为我们带来了更多《极品飞车 劲敌》的最新情报。从副标题可以看出本作是完完全全的新作，并不属于热力追踪或是最高通缉系列。不过经典的警匪模式依然得到保留，并且双方都拥有各自完整的生涯模式。游戏的场景设定在名为Redview County的城市中，借助于强大的寒霜2引擎，游戏将会有丰富的天气系统，如暴雨、冰雹、沙尘暴等等，需要玩家更好地面对天气因素带来的阻碍。值得一提的是EA在本作中加入了全新的多人系统——AllDrive，如果玩家保持在线状态进行单机游戏的话，那么其他玩家有可能会乱入到你的比赛当中，算是一个比较有趣的新创意。《极品飞车 劲敌》预计将于2013年11月19日登陆PS3/PS4和Xbox 360/Xbox One平台，其中PS4版本将支持全新的视频分享功能，而在Xbox平台上，游戏还支持使用Kinect进行操作。



CHECK 在掌机上盛开的《花》

《花》，这款由中国开发者陈星汉开发的PS3游戏，现在登录PSV平台，玩家们可以在掌机上体验到这款如梦如幻的艺术佳品了。游戏已经于6月11日在美服提供下载，其他地区还需要耐心的等待。在今年的E3上，索尼提供了本作的试玩，借助于PSV亮丽的OLED屏幕，游戏的画面表现并没有因为屏幕尺寸的缩小而显得逊色。



CHECK 潜入调查，山姆大叔归来

公布许久的《细胞分裂6黑名单》终于要在8月20发售了。于是在今年E3上，育碧便是用《细胞分裂》大气磅礴的宣传视频作为自家发布会的开场。本作由美女制作人Jade Raymond率领的育碧多伦多工作室主导开发，堪称“《细胞分裂》系列”中投入最多，最为庞大的一部作品，游戏主要讲述了在全球各地频繁地出现谋杀事件，而有人宣称这是他们采取的“黑名单”行动，于是玩家要对这一事件展开调查。游戏不仅有单人剧情与合作模式，多人竞技模式也将回归。另外本作还会推出繁体中文版，让我们一起期待山姆大叔在游戏中大展身手吧。



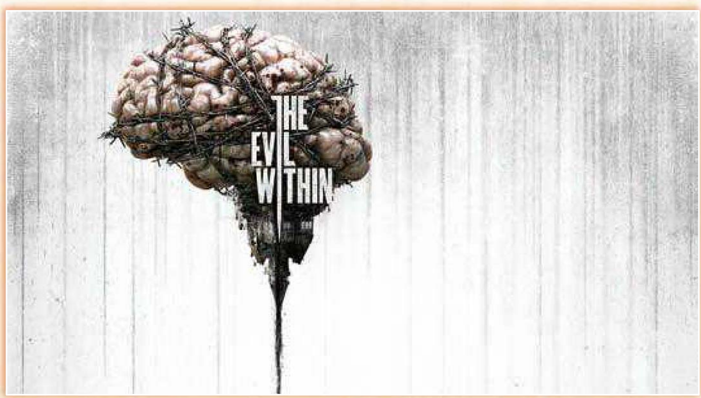
CHECK 创意佳作，《撕纸小邮差》

公布已久的PSV创意休闲佳作《撕纸小邮差》在本届E3上带来了全新的试玩，这款由《小小大星球》开发团队Media Molecule打造的游戏，延续了同样可爱的风格和极具特色的解谜系统。相较之前以麻布作为主题，本作的整体风格则是以纸片为核心，无论是所处的世界还是角色本身，都是由纸片构成的。另外与《小小大星球》那种3D建模，2D横版的玩法不同，《撕纸小邮差》是真正意义上的3D平台动作游戏。玩家需要操作主角与敌人战斗，揭开谜题，通过重重的冒险最终抵达目的地。游戏充分活用了PSV所搭载的特殊机能，比如通过点击背面触控版将纸质的地面捅破，以此对敌人造成伤害，又或是对着麦克风吹气，以此来形成大风吹走阻挡的障碍物。



CHECK 三上出品，回归最初的恐怖

三上真司的恐怖游戏新作《The Evil Within》自公布后，就鲜有消息流出。这次虽然参展E3，不过也是犹抱琵琶半遮面，并没有公开演示。但是从流出的内部演示视频中，我们可以对本作有一个大概的了解。游戏所营造出的环境和气氛与早期的生化危机有相似之处，通过音效和背景乐的变化，烘托出恐怖的气氛，怪物的设计也同样十分骇人，看上去三上想要为让玩家重拾那份最初的恐怖感。另外我们可以看到，主角的行动会根据环境的变化而发生改变，比如在寻找东西的时候，会明显地放慢脚步。游戏的画面并没有让人感觉很惊艳，贴图的材质也显得比较一般，不过这或许和画面的风格比较昏暗有关，而且本作尚处于开发阶段，仍有很大的改进空间。



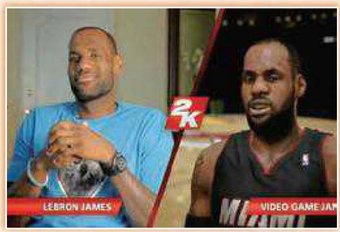
CHECK 《神鬼寓言》复刻登陆Xbox 360

Lionhead宣布将在Xbox 360上为玩家带来了旗下经典RPG游戏《神鬼寓言》的复刻版——《神鬼寓言周年版（Fable Anniversary）》。本作2004年在Xbox上推出后大受好评，此次复刻也让人充满了期待。复刻版采用的Unreal Engine 3制作，画面分辨率大幅提升到1080p，并且光影、建模和材质等都有了大幅进化，过场动画、读盘时间等也有不同程度的改善，游戏同时追加了成就系统，可谓良心满满。另外复刻版将采用全新的新操作界面，并且支持Xbox Smartglass，从官方发布的游戏截图来看，进化幅度非常之大。剧情方面，《神鬼寓言 周年版》同时收录了本篇与资料片《失落之章》的全部内容，即使买一张来收藏也非常值得。



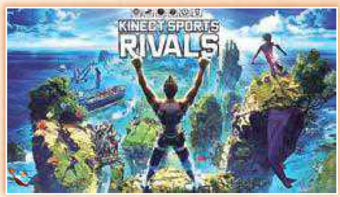
CHECK 《NBA 2K14》再进化

风靡全球的篮球游戏大作《NBA 2K14》将于今年10月1日率先登陆北美，并于10月4日在全球同步销售。需要注意这是PS3及Xbox 360版的发售日期。本作同时将会登陆PS4和Xbox One，次时代版本会作为首发游戏跟随新主机同时发售，另外官方确认并不会推出Wii U版本。2K Sports这次请来了“小皇帝”詹姆斯为自家的新作的代言，官方特意制作了一段詹姆斯的脸部建模与真人进行对比，并让真人和游戏角色展开一段对话，可以说无论是相貌还是神态，角色的建模都做到了神还原，非常的自然，真假难辨，看来这次的《NBA 2K14》又要让对手望尘莫及了。



CHECK Kinect新作《强手如云》

本届E3上，Kinect平台的游戏不多，不过《Kinect运动大会 强手如云（Kinect Sport Rivlas）》倒是个意外之喜。由Rare开发的《Kinect运动大会》在2010年推出后，成为了最畅销的Kinect游戏系列，它让玩家完全摆脱了控制器的束缚，以更真实的方式体验足球、拳击等运动。这次的新作提供了6种体育竞赛项目供玩家选择，分别是足球、划水挺、保龄球、网球、射击和攀岩，合作和多人在线模式亦会得到保留。作为Xbox One独占的首发游戏，游戏配合全面进化后的Kinect One，将会为玩家带来更为精确的体验。



CHECK 《最后的守护者》仍在开发中

备受期待的《最后的守护者》，在今年的E3上仍然沉寂，没有丝毫的新情报放出，反倒是SCE的北美地区总裁Jack Tretton称游戏的开发已经陷入停滞，着实泼了玩家一盆冷水。不过SCE全球工作室总裁立马跳出来澄清：“《最后的守护者》仍然在紧锣密鼓的开发中，之所以没有公布是因为开发过程中遇到了一些难题，但也正在努力攻克中，玩家对于本作的支持让他和开发组非常的感动。”随后Jack Tretton也为自己之前的言论做出了解释，表示游戏只是有所暂停，并不会停止开发。不过一个又一个的声明和解释无法打破玩家的疑虑，对于外界盛传游戏将会转移到PS4平台的说法，官方并未给出回应。



E3 2013十大话题

E3 2013 PART 6

每逢世代交替，E3的爆点就特别多，重量级的新闻和作品层出，平日里最矜持的玩家到了这样的游戏狂欢节也会兴奋不已，编辑们也不例外。以下是我们挑选的本次E3的十大话题，除了几个公认的大看点，还有与中国玩家关系十分密切的内容。编辑们不同的想法与观点相互碰撞，相信对于各位读者来说有一定的参考价值。若是您自己对于本届E3有什么看法，不妨来信告诉我们吧。

TOPIC 1 两大发布会总体印象

话题简述：美国东部时间2013年6月10日上午，微软率先举办了E3展前新闻发布会。会上除展示了Xbox One海量新作外，还公布了主机发售日期为今年11月，售价499美元。同日傍晚，索尼在展前发布会上公布了PS4主机外型，并做了游戏阵容检阅及基本信息发布。其中，399美元的主机售价及与二手游戏等相关的玩家利好消息，成为发布会焦点。

纱迦

如果索尼发布会没有最后那记“二手在线399”的COMBO，本次微软、索尼E3展前发布会的胜负还很难说。综观索尼发布会，首次公布的新作不算少，不过能很快玩到的并不多，PSV玩家也没能看到强有力的支持。但最后这个COMBO实在太给力，作为一名传统玩家毫无疑问是要支持索尼的。当杰克·特雷顿逐一宣布这几项政策时，玩家爆出的欢呼声在4场发布会(包括EA、Ubi)中是最大的，这也充分说明了微软的举动是多么的不得人心。

平心而论，微软发布会的表现也不错，Xbox One发布后的“除了游戏还是游戏”的宣言得到了兑现。开场的《MGS V》可以说是意外之喜，一下子抓住了全球玩家的眼球，随后接二连三不断抛出的Xbox One独占游戏更是引爆全场，最后还有《泰坦殒落》这样的期待大作压轴。而金会员免费赠送游戏、支持各地货币直接清算等新政策也算亲民之举。可惜二手游戏和在线验证这两点有如挥之不去的阴影，当索尼放大招之后一切都显得苍白无力。

稀饭

按照发布会顺序，先谈谈微软。正如之前在XOne发布会上承诺的那样，微软这一次用游戏轰炸玩家，开篇《MGS V》揭幕可以说是令人耳目一新，而之后的各种游戏轰炸，基本上已经覆盖了这台主机的所有目标用户群，作为收尾之作的《泰坦天降》也拥有足够的分量。游戏方面用力很猛，但关于XOne和服务方面，玩家们还有不少疑问，而发布会上并没有提及，所以可能许多玩家在对XOne的游戏阵容充满了期待时，却也会对主机本身的设定存在着忧虑。

相比起来，最后一个开发布会的索尼显得要更全面一些，发布会也延续其一贯的优雅风格，将关于PS家族的最新消息娓娓道来。好处自然是全面细致，但坏处是“尿点”不少，套话也多，许多地方给人含糊不清或刻意充场面的感觉，尤其是PS3近期大作新情报那几段影像，信息量太少，展示目的也随之变得不明晰。最大的看点自然是公布的价格和对微软软肋的重火力猛攻，索尼此次的当机立断值得赞赏。

一刀

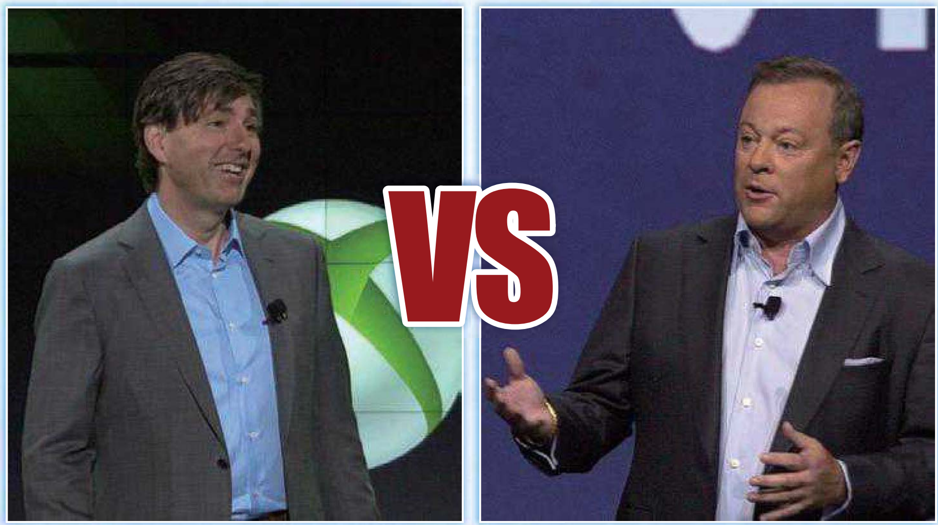
微软发布会由游戏展示贯穿始终，堪称“次世代盛宴”。回想起来，脑海中都是宣传片或试玩影像。特别是那些登陆Xbox One的作品，可谓叹为观止。打响头炮的《MGS V》，震撼度满点，发布会中段又有《崛起 罗马之子》、《丧尸围城3》、《光环》新作等贯穿，让玩家们对Xbox One的游戏阵容充满信心。当然，若仅是这些，那这场盛宴肯定还缺一道压轴大菜，来自Respawn的《泰坦天降》便是这道菜，这款出自《现代战争》缔造者之手的科幻题材FPS有着极高的完成度，同样没有理由不期待。

与微软“堆游戏”不同，索尼发布会则更像一出精心设计的逆转大戏。PS4主机造型首次亮相，没有《战神》新作保驾，也没有顽皮狗新作护航，有的仅是一些素质尚可的独占作品，而像《刺客信条IV 黑旗》、《监察风云》等一线大作，却又是跨平台游戏——然而，在PS4基本信息展示环节，索尼针对微软苛刻的二手分享政策以及强制捆绑Kinect等软肋，连出重拳，招招见血。最后，PS4整整低出100美元的售价，给了Xbox One猛烈一击，成功地实施了一次“斩首行动”。

胜负师

由于任天堂此次不开发布会，6月10日也就变成了微软索尼两家的正面对决。微软第一次公布Xbox One时因涉及过多与游戏无关的功能而受到玩家和投资者的质疑，之后便承诺会在E3发布会上公布大家真正想看的内容。本次微软发布会可谓兑现承诺，没有列数据，没有假大空，没有TVTVTV，大作一波接着一波，演示一轮接一轮，可谓目不暇接。特别是作为第一幕的《MGS V》和压轴出场的《泰坦天降》，都给人留下了极深的印象，对于作品本身和微软来说取得了双赢。

相较之下，索尼发布会走的是一条不同的路线，在游戏阵容方面，因为没有增加更多强力的新TITLE，也没有《战神》和顽皮狗的次世代新作，所以明显要偏弱一些，中途一度有些沉闷，但整场发布会合理分布了几个兴奋点：PS4主机揭开神秘面纱、完全针对对手的二手政策以及厚道的定价，都成为了会上会下谈论的焦点。这两场耗资百万的发布会可以说都有相当多的亮点，微软有务实的软件力量展示，而索尼有漂亮的舞台设计和成功的公关策划，占了些后发先制的便宜。不管怎么说，因为世代更迭，本届E3发布会的精彩之处肯定会在多年后依然被人提起。



TOPIC 2

PS4与Xbox One的硬件外形

话题简述：在此次 E3 索尼发布会上，PS4 主机的外形终于露出了庐山真面目。自此两大次世代主机的本体、手柄和体感套件均正式曝光。然而，由于两者的造型效果均有些出乎玩家预料，因此引起了广泛讨论。下面，来听听本刊编辑是怎么说的吧！



□ E3 上首次亮相的 PS4 主机，玩家对其设计评论不一。审美这种事本来就没有统一的标准。

一刀

Xbox One 庞大的体积以及硬朗的造型，给人的第一感觉是霸气外露，不过这霸气有点过头。于是其造型一经公布，网上便出现了各种恶搞图。不过仔细想来，微软涉足电视游戏领域的首款主机 Xbox 走的就是这种美式硬派工业设计路线，只不过由于当年美式游戏未成主流，因此遭到冷遇。到了 X360 阶段，痛定思痛的硬件团队精心设计了圆润精巧的外形，为大多数玩家所接受。业界经过 8 年的发展，如今美式“车枪球”已成绝对主流，于是 Xbox One 便在造型上又“硬”了回去。这背后彰显的其实是重拾自信的“老美”在审美方面的一种强势回归。至于玩家是否买账，只能等市场的检验了。

相比对手的庞大尺寸，甚至仅比 Slim 版“三公主”略大的 PS4 就显得小巧很多了。与 PS 系历代主机相比，PS4 设计最明显的变化在于斜面元素的引入。这一元素不仅使主机造型摆脱了刻板的视觉印象，而且凌厉的锐角也令硬件更具科技感。此外，极简的细节处理（如电源键及光盘吸入槽的安排）也令主机显得设计感十足。不过，主机后部和整体风格差别较大，各类接口及散热孔鳞次栉比，略显违和。另外，体感附件 PS CAMERA 的设计，并未采用斜面元素，在这点上 Kinect One 与 Xbox One 同样的硬朗风格，倒是更具统一感。

八重樱

PS4 秉承了索尼大胆创新的设计风格，又一次在外观上让玩家眼前一亮，倾斜的面板与开机后机身上闪烁的蓝色光带都透出一股近未来的时尚气息，让人不由得会联想到近期电影大片《星际迷航》中的宇宙飞船。个人认为本次 PS4 的设计要比当年的 PS3 厚版强上一大截，有点回归 PS2 时代的感觉。与 PS4 的前卫造型恰恰相反的是，Xbox One 这次走的是中规中矩的路线，甚至舍弃了 X360 的弧线设计，四四方方的结构朴实中不失稳重。对比后会发现，PS4 要明显比 Xbox One 更轻薄一些，但长度要比后者多出 4cm，玩家如果同时购入两台主机，如何在家中摆放它们的位置想必需要花费一番心思。

Kinect One 的外形与 Xbox One 保持高度一致，原本三个镜头被整合到了一起，右侧则是 Xbox One 的 LOGO，取消了原来的锥形底座，改换成长条形底框，无论是置于 Xbox One 上或是安放在平板电视上都不会显得突兀。相比之下，PS CAMERA 的设计倒是充满了“童趣”，由多个小正方体构成，玩家可以旋转有连接线的小正方体来调节 PS4 EYE 的角度。大概是因为它并非是与 PS4 同捆发售的商品，所以在设计上脱离了 PS4 的科幻架构，但我还是建议玩家在条件允许的情况下购入 PS CAMERA，其内置的 AR 机器人“ASOBI”会为你在游戏之余带来意外的欢乐。

稀饭

在参加 SCE 发布会时，我们有幸坐在了发布会的正中心，身边坐着的多是忠实的索尼用户，会场上每发布一个好消息，他们都会用力鼓掌并大声道谢。当 PS4 主机终于露出真面目时，却明显感到他们集体陷入了一阵短暂的寂静，然后才如梦初醒般地欢呼和掌声。原因无他，在大荧幕的演示上看来，PS4 的外形似乎就是一台竖立着的纯黑版 PS2。

抛弃了上世代的圆弧风格，两台新世代主机都在朝着直线条靠拢，主色调也仍然使用尊贵的黑色为主，但结果就是让两者乍看之下像一对兄弟，PS4 文艺一些，留了个切斜的发型（正面和后方采用斜面设计），XOne 新潮一些，把半边头发染成了淡一点的灰色，还搞了个网格状的发型。说到底，两者看起来都难以给人眼前一亮的感觉。虽然可能性不大，但我个人还是希望两家厂商都能发售前的这段日子里各自检讨一下，哪怕是在细节上改改也好，因为如果它们俩还是这幅机顶盒的模样，想必有相当部分的玩家羞于把它们放在客厅中示人吧。

纱迦

造型方面 PS4 要胜过 Xbox One，不过这次两台主机的造型其实都比较平庸。方方正正的 Xbox One 就不用说了，PS4 初公布时第一眼看上去还以为是 PS2，多看几眼才看出其中的奥妙。这里我想重点说一下两台新主机的新手柄。

PS4 手柄最大的改变是修正了 L2、R2 的手感，回馈更接近于 X360 手柄但仍有区别。如今 PS4 的赛车游戏已改为默认用 L2/R2 进行刹车 / 加速，手感比起 PS3 时代有明显提升。本次 E3 上应用到 PS4 手柄触控板的游戏只有《杀戮地带 暗影坠落》这一款，从实际情况来看手感尚可，只不过由于游戏的触控操作比较简单，精确度暂时无法感受。另外 PS4 手柄依然具备六轴功能，在《驾驶俱乐部》中可以用来模拟方向盘，不过由于操作要求较高，也未能体验出和 PS3 手柄的区别。

Xbox One 手柄的手感有细微调整，主要体现在背面和握把，更方便握持。LB/RB 改为板状，手感有明显变化，LT/RT 键的键程感觉更出色。最大变化当属振动，这次 Xbox One 手柄里有 4 个振动马达，振动有多层级别。一开始以为这点只是宣传时的噱头，但实际上手之后立刻就能体会到振动的层次感相当强烈，在玩射击和赛车游戏时可大幅提高临场感，现场玩家体验过之后都是赞不绝口。不过从现场来看，这回 Xbox One 手柄似乎去掉了在“西瓜键”的不同部位闪灯以表示玩家顺序的设定，有些奇怪。



■ Xbox One 的外观同样受到了媒体及玩家的关注。

TOPIC 3

Xbox One新政大拐弯



□Xbox 官网发布新政策的网页截图。

话题简述：E3 上微软打造了诸多 Xbox One 独占大作，但在索尼支持二手、无需验证的对策之下，没有起到应有的效果，反而让 Xbox One 被推向风口浪尖。6 月 20 日上午，微软宣布根据玩家的反馈意见，Xbox One 将取消在线验证的政策，玩家可以自由贩卖及转让自己的游戏，甚至还取消了 X360 推行的锁区政策。微软此举无疑是来了一个 180 度的大转弯，向传统玩家妥协的意味十分明显，而此举带来的影响无疑是深远的。



在 E3 结束一星期后，微软终于抵挡不住玩家们施加的压力，把发布会上公布的关于 Xbox One 游戏的所有限制政策都取消掉了，玩家们可以像现在玩 X360 一样，随意转售、租借游戏而不受限制，也不用 24 小时网络认证一次，还附带把游戏锁区也取消掉了。换言之，Xbox One 在二手游戏方面是与 PS4 完全一样，没有了任何的限制。很明显的，索尼在发布会上的狠狠一击出乎了微软的意料，会后玩家们对于微软这种做法也给出了各种差评，甚至笔者的不少 X360 玩家朋友扬言要弃微软投索尼。不得玩家的心，这种情况对于一款还未发售的游戏主机来说是致命的，无论它的创作理念是出于多么美好的未来市场设想。微软的确是有远见的，规制二手市场必定是未来游戏市场的主体，但是否现在就有必要这么做呢？笔者认为，在 Xbox One 赚足销量与人气后，再开启这个政策都为时未晚，就如索尼可以随时开启 PS4 的 DRM 一样。PS4 方面，虽说对二手游戏不设限，但索尼却允许第三方厂商自由改变其销售环境，这代表了如果第三方想在他们的游戏中加入 DRM 是完全没有问题的。但笔者认为，除了动视和育碧这种大厂，是没有多少厂商敢随意加入 DRM 的，因为他们不愿意得罪玩家，微软修改政策就是一个很好的例子。



坦白而言，我对微软如此快地放弃坚持感到非常失望。

二手游戏问题触及到玩家的最根本利益，但也同样触及到游戏开发者的最根本利益，而在业界环境日益严峻的情况下，纵容玩家进一步削弱开发者利益并不是值得赞赏的事情。在主机世代交替的时候推出新政策原本正是更改业界潮流的好时机，一旦成功将彻底改变当前的业界生态，但这样的机会可能又要等上 5 年 10 年。我们一边享受着游戏带来的乐趣和感动，一边却甚至不愿意为游戏开发者支出的费用埋单，也难免日厂纷纷倒向 F2P 手游而二三线美厂死了一个又一个，倒是第一方注资的大作活得滋润。

我们可以说这是适者生存，但一个连售卖者都无法完全获得合理收益的市场如何能算得上健康？随着核心群体玩家的年纪增大，生活成本压力提高和家庭负担会进一步削弱他们的购买力，而跟在后面成长起来的却是一群被 F2P 和限免喂大的手游玩家，二手游戏市场潜力无限，至于第三方们，还是赶紧追上手游天尊的步伐，免得死在沙滩上吧。



原本对微软使出这招实在有点始料未及，首先很明显防二手是向厂商示好，而这对于玩家来说是个噩梦，其次 24 小时验证也被玩家认为是多此一举，一向考虑向玩家示好的微软怎么会突然走到了对立的方向，有点意外。微软原本防二手强硬政策恐怕是想拉拢更多的开发商为其打造独占大作，现在不少厂商对二手游戏深恶痛绝，都会用联机码等内容来限制二手现象，不过即便微软这么做第三方也不会因此轻易放弃 PS4 的市场，如此一来微软此举就变得有点“损玩家不利己”。取消也在情理之中，但没想到会这么快。

微软这次的突然改革相信与业界舆论（尤其是玩家的非议）是分不开的，索尼发布会上的“打脸”受到了台下的一片叫好，针对竞争对手的“挑衅”，微软从来不会示软，这次的全面改革瞬间将索尼的优势取消，次世代大战鹿死谁手又多了一个问号。

当然，双方虽然表示不会在主机上追加防二手措施，但游戏中的联机码等内容未必会取消，也就是说并不代表他们本身支持二手游戏，举个例子，之前 SCE 自家的《战神 升天》《最后生还者》等多款游戏就是需要联机码的，相反微软第一方则不会有这种情况，不过不排除今后会有变动。不管怎么说，站在玩家角度思考，为民所想才是如今最有效的竞争方式。



微软此举，让两台次世代主机之争又回到了本质之上，那就是游戏的对拼。

E3 发布会结束之后，在一片“索尼必胜”的欢呼声中，就有人冷静地指出，PS4 的游戏阵容是略显逊色的。现在当二手游戏 + 在线验证的差别不复存在之后，我们需要看到这一点确属事实。微软发布会上一口气公布了 13 个 Xbox One 独占游戏，而这个数字并非 Xbox One 独占游戏的全部。微软手中不仅有《Kinect 运动大会》这样已确定首发却缺席 E3 的作品，还有《泰坦天降》、《植物大战僵尸 花园战争》这种缺席 PS 阵营的重磅大作。反观 PS4 虽然游戏阵容同样不弱，但属于自己的独占作品还是较少，而且也缺乏一锤定音的作品。

当然不管如何，PS 阵营在日厂中的巨大优势，是微软很难比拟的。即使微软已确定参加今年的 TGS，这一点也不会在短时间内发生改变。目前日厂集体缺席 PS4，但肯定不会在 PS4 上无所作为，Koei Tecmo、NBGI 很有可能将奉献数个首发游戏，相信在 TGS 之前就会见分晓。虽然现在 Xbox One 取消了锁区设定，但如果拉开各地区的发售时间，PS4 争取到几个像《真・三国无双 6》、《最终幻想 X Ⅲ》这样的亚洲地区限时独占还是有意义的，而且可能性也不低。只是以日厂如今贫瘠的技术力而言，在未来几年内 PS3 的吸引力肯定是远胜 PS4 的，所以不太可能看到日厂踊跃支持 PS4 的景象。难怪《日本每日 Digital》评论是：PS4 的最大对手是 PS3。至少在日本范围内这绝对是一句大实话。



▲ E3 期间，这段由吉田修平亲自展示 PS4 如何分享二手游戏的视频，在 Youtube 上点击量达到 1000 万。

www.PDFzazhi.com

TOPIC 4

金会员和PS+的改变

话题简述：微软在本次E3发布会上宣布，金会员每月将获赠两款数字下载版X360游戏，而Xbox LIVE卖场也会直接采用各国及地区货币为单位，原先的微软点数或将退出历史舞台；索尼则宣布PS4将延用PS+会员服务，每月赠送至少一款PS4游戏，同时PS3、PSV、PS4的会员服务一体化，而PS4的联机合作及对战功能须成为PS+会员后方可使用。



■金会员也开始送游戏了，将更多实惠交给玩家。



会员服务对于硬件及内容提供商来说是可以增值的重要项目，在赢得忠实用户方面也是大有益处，所以微软和索尼趁着此次E3在金会员和PS+方面推出更多惠民政策也是理所当然。从双方会员制度的改变不难看出，两家取长补短，在服务内容上可谓日趋近接。每月赠送游戏是PS+最吸引人的地方，一年中只要出现一两款自己想玩的游戏，就值回了一年会费，可以说这是PS+会员快速增加的重要原因之一。金会员也开始送游戏了，而且一上来就是《光环》、《刺客信条》这种级别的大作，可见诚意十足。PS4的联机游戏功能必须加入PS+，更是与金会员趋同，但此举可能会让玩家对PS4的网络质量提出更高要求，毕竟本世代PSN的网络架构和稳定性均不如Xbox Live，而且微软又宣称会在全球范围加设更多服务器，为Xbox One助力，双方都收费的情况下，更会引发玩家的对比，索尼在网络投入方面还得再加把劲儿。另外，买主机送一个月金会员或PS+的做法应该会在次世代成为标配，同时拥有PS3、PS4、PSV的玩家倒是有福了，交一份儿钱，一个月就能享用五六款免费游戏，“买得起主机，供不起正版”的情况将大大缓解。



从发布会不难看出，PS+和金会员的区别越来越小。PS+被赋予了联机必须的功能，而金会员也开始送起了游戏。众所周知，很多玩家选择PS3的原因之一就在于网络免费，而从PS4时代开始这一优势将荡然无存。当然PS+的功能并非只是支持联机这一点，大受好评的送游戏服务依然保留。而且注册一份PS+，可以享受PS3、PSV、PS4这三部主机的全部福利，不得不说这是相当给力的。目前PS+的会员数量才及金会员的零头，在PS4时代有望大幅提升。只是PSN的网络质量和Xbox LIVE有一定差距，如果光是收了费却不提高网络质量，玩家肯定不会答应。

金会员附赠游戏可谓众望所归，不过从目前来看一个月两款游戏比较难抉择。送小作的话感觉不值，送大作的话又都是烂遍大街的，带来的实惠并不多，只能说聊胜于无吧。其实送游戏的范畴不必局限于光盘大作，一些优秀的下载游戏一样吸引人。不过金会员的主要职能还是享受联机及服务，微软也没指望通过送游戏来增加金会员数量，这点和PS+有本质不同，把它当成锦上添花的东西就好了。至于说支持当地货币支付这一点，还有待观察，希望能向Windows 8和WP8的自由转服靠拢。



如今的主机大战，除了拼软件阵容，增值服务的重要性也是不容小视的。这次索尼和微软宣布的新会员策略很有意思，可谓双方各自取长补短。首先是微软，借鉴了PS+会员的每月赠送游戏的策略，并且在商城内物品定价方面也将变为直接采用各国货币销售。不管是苹果的App Store，还是PS Store，现在采用的都是这种直观的定价方式，相比之下，之前微软一直所用的微软点数对于普通用户而言，显得非常不直观，因此被淘汰也是情理之中的事情。

索尼的PS+会员服务起步较晚，优势是在于各平台资源的整合性，只要加入会员，能够同时在PS4、PS3和PSV三大平台上享受会员资格，每月将这些平台的资源相加的话对于玩家来说所获得的优惠是非常可观的。但是之前PS3的网络服务不够稳定也一直为用户们所诟病，所以这次索尼借鉴了Xbox 360当时的做法，将PS4的联机游戏功能从基础标配中剔除，变成会员的专项服务。这么做从表面来看，是增加了联机游戏的成本，但是从长远来看对用户和对索尼来说，都是有利的。首先，PS4联机游戏功能收费之后，索尼一定会加强联机游戏的稳定性，之前我们一直所经受的掉线、连接困难等问题，或将成为历史；另一方面，将联机游戏这一较为重要的功能收费化后，能极大地刺激用户成为PS+会员，这对于扩大PS+的曝光率大有帮助，对于其他两大索尼主机平台也会有带动作用。



收费服务最初是由微软推出的，早在X360上市的时候就推出了金会员的服务，对玩家来说最大的作用就是开通之后可以享用优质的联网游戏功能。而PS+最初则类似于额外的服务政策，让玩家可以获得定期的免费或打折游戏，还有上传云存档等附加服务。事实上，PS+的免费游戏也获得了不少玩家的好评，所以微软借鉴这种做法来吸引更多用户也是可以预料的。加上金会员本身就为用户提供了相应的价值，追加免费游戏之后还能给人更加实惠的感觉。

至于索尼方面，联网免费向来是PSN的特色之一，但是网络质量却不如Xbox Live。PS4改成了网战必须开通PS+之后，开通这项服务的用户数量必然会大幅增加。而原本免费的东西改成收费之后要令玩家满意，索尼必须加强网络服务质量，让人觉得物有所值才行——事实上即便会因此付出一些费用，大部分的玩家还是希望能有更好的联机环境。至于索尼会为玩家带来怎样的联机环境目前尚不得而知，我们不指望它能一下子就超过Xbox Live，但至少要有明显提升，才能体现出收费的价值。



■PS4、PS3、PSV的会员服务三位一体，对已经拥有本世代主机的玩家来说的确是好消息。

TOPIC 5

Xbox One与PS4的独占阵容

话题简述： 由于双方第三方软件阵容趋同，玩家们会把大量目光放在新主机的独占游戏方面。在两大发布会上，索尼与微软都亮出了不少独占作品，微软以全新亮相的《光环》新作、《崛起 罗马之子》、《泰坦天降》等大作主打，而PS4也公布了《杀戮地带 暗影坠落》、《无名英雄 次子》、《教团1886》等多款独占新作的最新情报。



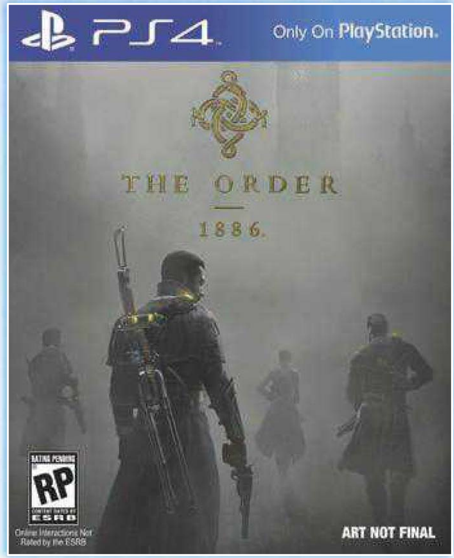
独占游戏往往是玩家最为关心的，相比PS4，Xbox One之前的发布会曾因为过多针对“机顶盒概念”，游戏内容过少而饱受玩家批评，微软则承诺在本次E3发布会上将以游戏为主，让玩家看个痛快。果不其然，微软发布会上各种真正意义上的独占大作横空出世，这与大家之前猜想的多是KINECT游戏的情况完全不同，算是个不小的惊喜，在阵容上有压倒性优势。独占热门大作中个人还是最期待《泰坦天降》，实机内容完成度颇高，同时又是首次公布，不亚于当年初次看到《COD现代战争》时的震撼度。看家大作《光环》公布的内容有点少，有点遗憾。《丧尸围城》是自己一直比较喜欢的一个系列，从预告片来看，3代在各方面的大换血均值得期待。相反一向以独占大作为卖点的SCE在这方面表现有些脱力，第一方的《无名英雄》和《杀戮地带》新作虽然也都算重量级作品，但之前已经公布过了，惊喜感上打了折扣，首次亮相的四人联机游戏《教团1886》由战神团队制作，只是卖点方面稍显薄弱。由于时间尴尬，索尼还没有将顽皮狗这张王牌打出来，当然微软那边也有像EPIC这样的保留曲目，双方都还各自留了一手，日后定有独占阵容上的再次交锋。



微软曾承诺将有20款独占作品登录Xbox One，然而就E3公布的数量来看，PS4独占作品其实更多。当然，考虑到主流类型和品牌影响力，前者的阵容显然更为强大。首先，在全民打枪时代，FPS阵容对主机可谓举足轻重。在这方面，Xbox One优势明显。科幻FPS第一品牌《光环》自不必说，士官长摘下斗篷那一刻，全场的欢呼声已说明了一切。不仅如此，当年缔造了《现代战争》商业奇迹的IW核心人员，也为Xbox One带来了精心打造的《泰坦天降》。这款游戏虽为科幻题材，但在枪械手感处理上一如《现代战争》般老辣，而机甲驾驶的操作感处理同样到位，尽显神作相。其试玩演示一经亮相，便成为全球游戏媒体追逐的焦点，品牌潜力可见一斑。反观PS4，独占FPS方面仅有一款《杀戮地带 暗影坠落》可以拿得出手。不过好在目前游戏已有了一定的完成度，若能在年底为PS4首发护航，相信也能起到一定的作用。赛车方面，微软有口碑系列《极限竞速5》，索尼则有看家品牌《GT赛车》和全新作品《驾驶俱乐部》双保险。表面看前者并不占优，但考虑到《GT》团队的开发效率以及《驾驶俱乐部》过多的未知因素，似乎稳步发展的《极限竞速》更容易占得先手。除了以上作品，微软方面值得留意的独占作品有《丧尸围城3》、《量子破碎》等，而PS4则有《无名英雄 再来者》、《教团1886》等，但鉴于情报均有限，暂时只能拭目以待。



双方的独占阵容从数量上来看，还是Xbox One更有优势，例如让玩家制作属于自己的游戏的《火花计划》是融合Xbox One与Windows 8的创意作品，次世代Smart Glass体现了微软娱乐融合的理念。久违的“《飞龙》系列”新作《猩红飞龙》无疑能感动一大批飞龙死忠；还有《极限竞速5》、“《光环》系列”新作也吸引大批新老玩家的关注度，其中《极限竞速5》更是伴随着实车展示，而且也有比较高的完成度。反观PS4的独占游戏中则较缺少人气续作的支持，就连让亚洲玩家虎躯一震的《FF X V》和《王国之心Ⅲ》也于E3开展之后便宣布跨平台，这让PS4的独占游戏阵容显得更为薄弱。除了系列作品外，两家均有丰富的原创新作，如Xbox One的《泰坦天降》，画面、玩法、新元素均呈现给玩家次世代FPS应有的姿态。PS4的新作《教团1886》则隐藏于迷雾中，未来科技与蒸汽时代欧洲背景的融合让玩家对作品的世界观充满好奇。PS4更是大胆提携独立游戏制作公司，展示了大量独占的创意小品。或者索尼在此次的E3展故意为TGS留了一手，期待索尼能在今年的TGS上为关注PS4的玩家带来更多能真正令人惊喜的新情报。





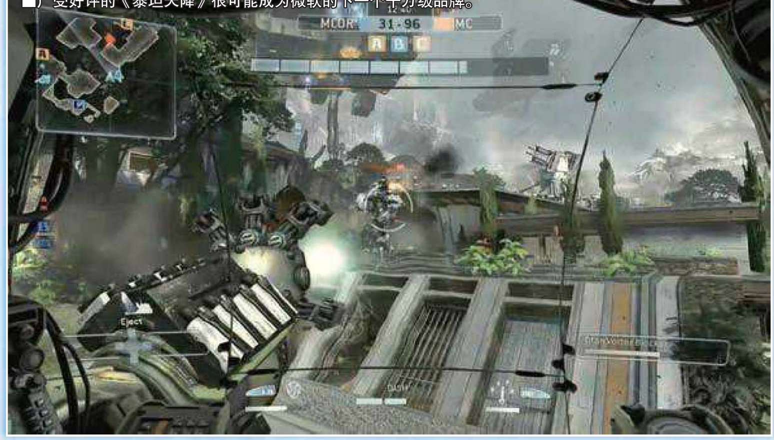
众所周知的原因，我个人这次比较关注PS4的软件阵容，但说实在的有些失望，主要是和上次发布会相比，重复的部分比较多，缺少惊喜。首次亮相的也只有《教团1886》有较大潜力，可惜还只停留在传达概念的阶段。其他一大票的独立游戏放在PS3甚至PSV上也未尝不可，当然我们可以期待在PS4上出现下一个《花》或者是《行》，但目前这些游戏还没有这样的品相。反倒是微软这次的次世代阵容看点满载，十几二十个独占作品中体感游戏只占很小的比例，对于传统玩家来说绝对是个好消息。

比较有意思的是一些原先独占的第三方作品，为了减低风险等原因，纷纷宣布跨平台，像今年E3风头很劲的《MGS V》，还有Bugie工作室的《命运》，以及极具话题性的《FF X V》和《王国之心Ⅲ》，厂商的这些动作都标明了全民跨平台时代的业界生态。与独占整个作品相比，第三方越发倾向于采用限时独占、DLC先发、针对某一机种的特别要素等方式，同中求异，服务于特定的玩家群体，展现了厂商在平衡与偏向之间的巧妙博弈。



■《光环》新作虽无缘首发，但将成为Xbox One发力时的终极武器。

■广受好评的《泰坦天降》很可能成为微软的下一个千万级品牌。



TOPIC 6

两大新主机的定价策略

话题简述：此次 E3，微软与索尼在各自的发布会上公布了次时代主机的价格，其中 Xbox One 定价为 499 美元，此价格包含 Kinect One。而 PS4 的定价为 399 美元，此价格不包括 PS CAMERA，其单独购买的价格为 59 美元。两大新主机因价格差别较大而引发热议。



▶两大次世代主机目前已经在不少商场和网站上展开了预售。



时雨

个人认为索尼此次的定价策略非常明智，这让索尼在与微软的初次对阵中取得一定的优势。两款主机机能相仿，价格高出 100 美元主要体现在 Xbox One 捆绑的 Kinect One 上，Kinect One 的高性能注定了它的造价不低。实际上，如果 PS4 加上单独贩卖的 PS CAMERA 的话，两台主机的售价差距并不大，但 PS4 给了用户可选择的权利。

从微软的战略来看，Xbox One 的定位不仅仅是一部游戏主机，更是一套客厅系统，将客厅系统一部分的 Kinect 搭配主机贩卖也无可否非。现在微软必须做的，是向玩家证明为购买 Xbox One 多付 100 美元是值得的。可惜尽管 Kinect One 性能强大，但对于一部分只追求最核心的游戏体验的玩家来说，Kinect 带来的附加价值不是必要的，购买 Xbox One 会增加他们额外支出这一点是不争的事实。

而对于索尼来说，吸取了本时代主机初期定价太高的教训，将 PS4 放在了一个最为合理的价格段上。将 PS CAMERA 作为可选配件而不是标准配置，此举不仅更得人心，还直接带来了 100 美元的巨大差价。这样的差额对一般消费者来说影响是巨大的，芝加哥大学研究消费心理学的 Kenneth J. Wisniewski 曾做过一个实验：将超市的奶油价格从 71 美分降低到 69 美分时，结果销量猛增 222%！ 2 美分尚且如此，何况是 100 美元呢?



洛克

价格一向都是最能让人兴奋的营销点之一，在性能不分伯仲的情况下，Xbox One 中规中矩的 499 美元定价，让 399 美元的 PS4 获得了更多的掌声和赞美。一时间首发之声不绝于耳，毕竟在这个手机都要 649 美元的时代，399 美元就能换来一台最尖端的游戏机的确诱人。

索尼这次的出招相当讨巧，不仅比对手足足低了 100 美元，更是和与自家 PS3 的首发高定价形成鲜明对比。不过其实它耍了点小花招——399 美元的售价并不包含摄像头或是其他附加配件。反观 Xbox One，虽然捆绑了 Kinect One，不过换算下来，玩家相当于用 100 美元购买了一个 Kinect One，对于这样一个在人机交互上有很大创新的硬件而言，这个价格其实是相当划算的。另外，Kinect One 是一个可以方便拆卸的外设，微软想要推出相对廉价的单主机版本也未尝不可，并且同样可以把价格定在 399 美元，作为有力的回击，这可能是微软很快就会采取的策略。

因此，399 美元其实只能称得上是现阶段游戏主机售价的一个平衡点。在市场被移动互联网大幅侵占的情况下，想要巩固自身的地位并寻求更多的突破。游戏主机的定位也就势必要越来越平民化，而不是那种高高在上的高帅富玩具。用户为王的时代，硬件价格将会越来越低，服务才是扩展用户与盈利之本。只不过当我们回想起曾经索尼高傲地将 PS3 订在 599 美元时，也不得不唏嘘，只有竞争，才能让厂商更加关注用户，只有竞争，才能让玩家真正获益。



九兵卫

PS4 的 399 美元和 Xbox One 的 499 美元，当公布出来的时候台下反应的反差已经初步显出玩家们对两者的态度。微软欲将 Xbox One 打造为未来家用娱乐中心，融合了电视、Skype 视讯电话、Smart Glass 等等，从捆绑 Kinect 的因素考虑，标价 499 美元也没什么不合理的。去除 Kinect 的价格，Xbox One 和 PS4 两者的价格就相差无几。但无论有多丰富的内容，消费者不买账的话都是不成功的，对于核心玩家而言，更看重的是其游戏功能部分，相信这对于无法享受媒体功能的国内玩家更是如此，而 499 美元这个价格作为一台游戏机来说的确是偏贵了。而索尼吸取了 PS3 首发 599 美元的失败经验，此次定价 399 美元可以说是十分明智的决定。此外在发布会上索尼把 PS4 的重点放在核心游戏上也赢得了玩家的好评，会后各大游戏网站的玩家调查以及两台主机的预定量，都真实反映出了大多数玩家的心声。比起其他媒体功能，玩家更看重的是游戏功能，就如当初的 PS3 和 X360，玩家们更愿意以较低的价格购买一台 X360 而不是多花 200 美元去买个 PS3 蓝光播放器。在 PS3 回归合理价位后，才有了如今的奋起直追。微软在往后的宣传活动中如何赢回玩家的心，同时兼顾吸引更多非核心玩家加入 Xbox 家族，将是决定 Xbox One 成败的关键。



狠来了

随着本届 E3 的举行，两大备受瞩目的次世代主机的售价也终于尘埃落定。Xbox One 野心勃勃，其目标是延续 X360 后期的光荣使命，占领用户们的客厅。为了实现这个目标，除了进一步丰富主机的增值服务之外，Kinect 也是必不可少的武器。毕竟，Xbox 360 的生命周期进入后半世代之后，微软第一方大作略显疲软之势，为其在欧美乃至亚洲地区的普及立下汗马功劳的，就是 Kinect。但对于 Xbox One 而言，这把双刃剑一方面的确可以吸引核心玩家以外的普通用户，但另一方面也成为了其价格飙高的“罪魁祸首”，毕竟并不是所有用户都对其感兴趣，而把这部分成本加在主机定价中，对这部分用户来说无疑是强制消费。我们不用怀疑老美的购买能力，499 美元说不上昂贵，但相比售价不足 300 美元的 X360 核心版来说，将用户的准入门槛提高了不少也是事实。

而另一方面，PS4 这次的做法显然更聪明一些。不仅主机工业设计相对当年庞然大物的 PS3 来说进行了轻巧化，售价方面也进行了“瘦身”。索尼系主机的销售轨迹一直以来都是以核心用户为主，再利用口碑和影响力逐渐扩散到一般用户群体，这次的定价策略则再次证明了这一理念并将其发扬光大，尽可能降低核心用户的准入门槛来提高装机量，再用装机量来扩大在普通用户中的知名度。两大次世代主机的售价定位相比当年的 PS3 和 X360 来说，可谓是历史性的逆转，这就更让人期待两大硬件在实际推出之后的成绩。



■遥想 PS3 当年 599 的首发价格公布时，台下观众的反应和这一次有着天壤之别。

TOPIC 7

Xbox One亚洲地区推迟发售



■ “少年，何不来一台？哦，你是亚洲的，那不好意思，再等等吧！”

话题简述：据《华尔街日报》报道，微软公布 Xbox One 的亚洲版将会比美版推迟一年发售，预计在 2014 年底推出，并且发售的亚洲地区里不包含日本和中国大陆。对此，微软亚洲区销售和行销区域副总裁 Alan Bowman 表示，主要原因是为了确保能提供给玩家最好的本地化服务，这是一个“阶段性的”发行方案。



相信在 Xbox One 发布后一直期待能在年尾玩上的玩家，看到这一则消息后会相当失望吧。Alan 提到的本地化服务，很有可能是其电视功能的授权问题。亚洲各地区的电视节目和标准都不尽相同，要一一取得授权并实现电视直播及声控点播等功能需要花费大量时间。另一个原因则可能是 Kinect One 面对亚洲地区的再调节。众所周知，亚洲的居住环境普遍面积较小，鲜有美国家庭的大客厅环境，因此 Kinect 的视野范围要求有必要进行缩小化调整。无论是何种原因，优先欧美主战场是无可厚非的事情，亚洲玩家也习惯了延迟发售，只是延一年也未免太长了，不仅让玩家要饱受等待的煎熬，也给了对手更多机会占据亚洲市场。但其实亚洲的玩家们大可不必心急地期待年内玩上次世代，X360 和 PS3 也依然有相当多的大作陆续推出，未来一两年也不会为没有好游戏玩而发愁。据传 PS4 也为了优先照顾北美及欧洲市场而推迟亚洲版主机发售时间，消息的真假还有待验证。



微软在 X360 时代建立了不少的用户群，在后来还专门设立了大陆的服务器，推迟 Xbox One 在亚洲的上市无疑是给国内期望首发玩到 Xbox One 的玩家泼了盆冷水。个人认为，Xbox One 选择在亚洲地区推迟发售主要还是因为之前的出师不利。亚洲的电视游戏玩家最主力的群体还是在日本，当年 X360 在日本的宣传力度可是不惜血本的，同时又换来了类似《失落的奥德赛》、《蓝龙》等大牌日式独占游戏，只不过保守的亚洲玩家，尤其是日本玩家对于这些亲善之举并不领情。从整个亚洲来看，选择 PS3 的玩家还是要比选择 X360 的多，很有可能是这个因素导致了 Xbox One 延迟了在亚洲的发售时间，以保证欧美更充足的供货。这其实对于国内软饭来说算是个相当大的打击，一方面国内玩家如果选择入美版机的话价格相对会高一些，另一方面就是十分重要的中文版游戏问题，从一般惯例来看，只要不发售港版台版，那么就不会发行中文版游戏，首发及这一年里发售的游戏内置中文字幕的可能性很小。另外，LIVE 的日服、港服内容若推迟上线也会对部分玩家造成一些影响。微软走一步棋个人猜测可能是打算先针对其更具优势的欧美市场，在站稳之后再蓄势待发集中精力尝试重夺亚洲市场。



回顾本世代可以看到，X360 在亚洲地区的表现其实非常不堪。就以日本市场为例，PS3 仅用短短一个月时间便超越了提前一年发售的 X360 的总销量，而且目前销售状况并不理想的 PSV 也正步步逼近 X360 如今总销量。可见 X360 在亚洲市场严重水土不服。但放大到全球市场来看，X360 的总销量一直以来都领先于 PS3，直到最近才被赶上。所以对于 Xbox One 来说，亚洲市场目前能发挥的作用几乎可以忽略不计，微软在欧美的领先优势依然能让它与 PS4 达成均衡的状态。至于目前众多主流的美式跨平台的大作，诸如《COD》等都是 X360 版销量更占上风，所以微软这次把新主机的销售重点放到欧美市场，先巩固本土、讨好老玩家的策略不难理解。

只不过站在国内玩家的角度来说，如果想第一时间玩到 Xbox One 就只能选择相对昂贵的美版水货，保修服务等也无法保证，此举对中国乃

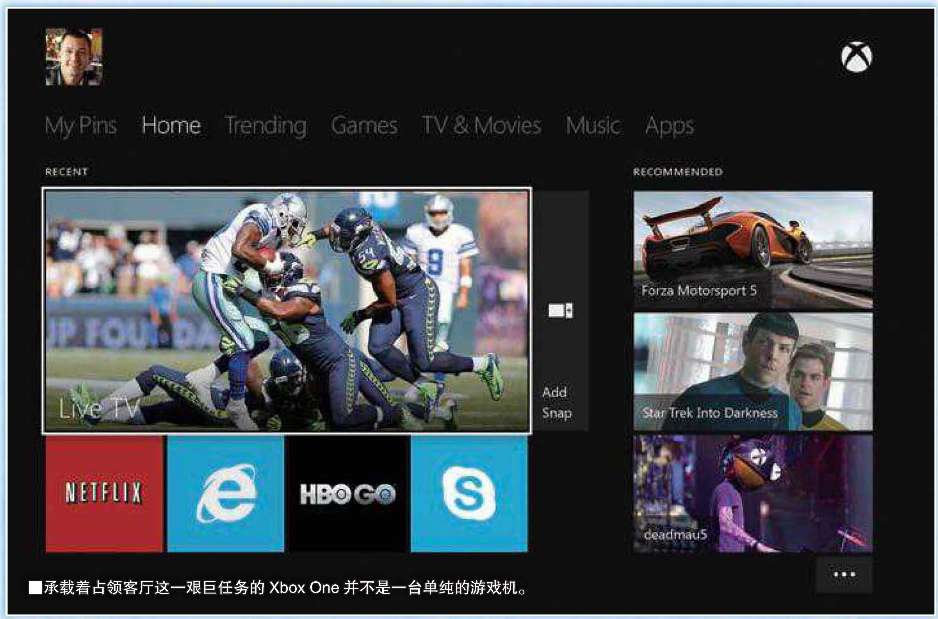

▲在日本市场微软缴了不少的学费。

至亚洲的 Xbox 粉丝来说都是不友善的。



主机发售延迟虽然令人失望，但也在意料之中。因为大家都知道 Xbox One 的定位不再是一台简单的游戏机，在它身上有着许多过往不存在的设定，还有全面支持高清电视输入等等，这一类服务在美国本土都已经发展成熟，微软肯定也经过了严谨的部署和规划，所以不会对发售构成影响。但是在亚洲地区，这一情况变得有点复杂，电视服务内容不同，玩家的使用习惯和条件也有所不同，所以无法简单粗暴地用欧美标准套用，微软自然也无法轻易地达成亚洲与欧美同步发售的承诺，延期倒也可以理解。一年这个周期听着的确太长，但鉴于信息来源并非是第一方，目前玩家们不妨抱着观望态度来看待这个事情，因为和锁区、在线验证还有二手政策这些关键问题比起来，亚洲区发售时间是一个比较次要的问题，好在微软迷途知返，政策大改，目前玩家只需耐心等待就 OK 了。

事实上，对于亚洲地区，两大厂商目前都没有明确表态说明发售时间，SCE 方面同样没有确认亚洲版 PS4 能否同步发售，我们曾经有机会直接询问亚洲区的负责人，他们给出的答案是会在接下来的时间中尽量努力，也就是说目前来说，亚洲区 PS4 的发售日期同样悬而未定。所幸今年这两家大厂都会参加 TGS，在这个主要针对东方的游戏大展上，我们可以期盼听到一些利好消息。



■承载着占领客厅这一艰巨任务的 Xbox One 并不是一台单纯的游戏机。

TOPIC 8

任天堂在本次E3的作为



□每一次的任天堂网络直面会，都是由笑容可掬的聪哥主持。

话题简述：历来是三大硬件阵营之一的任天堂今年突然宣布取消了E3的发布会，改成了在同一时间以网络直面会的形式公开新情报。这是他们多年来首次在E3的正式发布会上缺席，但E3会场则跟往常一样设置展台，以及提供新作试玩。



Wii U发售半年来的表现就跟当年3DS早期一样处于低迷的状态，不少第三方也传出了对这台主机失去信心，甚至不打算开发新作的消息，导致重量级大作较少。直面会上第三方的作品几乎只走个过场，从中也可以看出Wii U确实被很多大厂冷落了。所以，任天堂现在只能依靠自己的品牌来拯救Wii U。个人认为，任天堂这次改用网络直面会并不是因为缺乏底气，而是要吸引自家原有的，特别是日本市场的客户。回顾前年，3DS的销量迎来转折点正是从降价以及《塞尔达传说 时之笛3D》的发售开始的，随后还有赖《超级马里奥3D乐园》、《马里奥赛车7》等看家大作倾巢而出才能成功逆转。再来看看这次直面会，任天堂为Wii U所准备的游戏阵容跟当时3DS的阵容对比可谓有过之无不及，而且几乎都在今年下半年内和2014年初发售，可见他们要收复失地的决心。虽然这些作品能否复制3DS的成功尚不得而知，但PS4和Xbox One发售距今至少还有将近半年，新主机进一步扩大装机量还要再花一点时间。所以这半年对Wii U来说可能是最好也可能是最后的反攻机会，任天堂必须把握住。而对任天堂手上的客户来说，自家特色的网络直面会可能比传统的展前发布会更加亲切，更容易讨好原有的客户，毕竟3DS的用户数量不少，先吸引这部分人购买Wii U是让这台主机重现生机最快最简单的方法。



本届E3任天堂没有专门的发布会，改为以网络直播的方式公布了WiiU及3DS上的新游戏，当然E3会场仍然有展台和众多新游戏的试玩。虽然整个网络直面会只有短短40分钟，但发布的游戏均是很有分量的大作，其中包括《马里奥赛车》、《任天堂全明星大乱斗》、《大金刚》、《异度》等人气系列的新作，还有极受瞩目的《猎天使魔女2》，40分钟满满的情报量让期待WiiU新作的玩家们十分过瘾。任天堂这次选择这种方式其实也是无奈之举，一来公布的游戏量并不足以填充一个发布会的时间，二来考虑到此次E3有另两家的硬件之争，媒体会把大部分焦点放在这上面，任天堂没有更多关于硬件的新情报，缺少对媒体及大众吸引力，还不如不搞铺张的发布会，而在E3现场设《猎天使魔女2》等作品的试玩也制造了一定的话题性。值得注意的是，网络直面会并非真正意义上的直播，而是录播，且不提供英文语音，这对于欧美玩家来说很不友好。根据任天堂新一季财报显示，持续亏损364亿日元、WiiU主机销售不如预期，此次E3采用这样的参展方式，节省成本也是主要原因吧。



□任天堂也闯入了名作HD化的大潮。



今年E3，任天堂干脆取消了现场发布会，改成了成本更为低廉的网络直面会，而且时长仅40分钟。索尼与微软在次世代新主机上打得热火朝天，而任天堂这边颇有些坐山观虎斗的意味。但实际上任天堂现在的境况远远没有他所表现出来的那般淡定，本次直面会上一共公布了11款游戏，其中只有两款游戏来自于第三方，分别是白金工作室的《猎天使魔女2》和《101勇者》，剩下的全部是老任本家的代表作，自然是少不了《口袋妖怪》、《塞尔达》、《马里奥》之类的名字。这些游戏的品质自然不必怀疑，但从悬殊的数量差上不难察觉第三方对开发WiiU游戏正失去了兴趣，而这个信息对于WiiU来说绝对不是什么好消息。另一方面，外界一直猜测的WiiU降价也没能化为现实，以目前高昂的售价以及屈指可数的游戏想要改变WiiU的窘境似乎也没有太大可能。这次直面会的目的，更像是在借着各方媒体云集之际展示一下新作，算是用最小成本完成了任务，因为即便是召开发布会，恐怕也没有足够的重磅新闻与另外两家抗衡。个人觉得从长远发展考虑，任天堂要做的是赢回第三方与玩家渐行渐远的心，而不是固守陈念与主流渐行渐远。



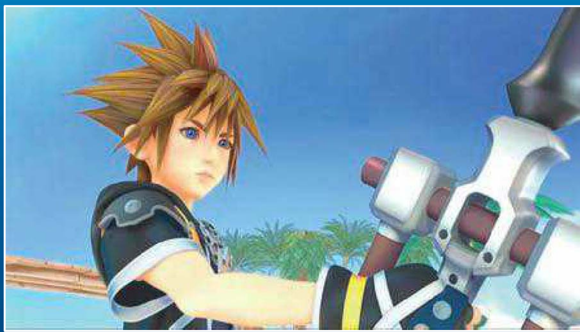
“决定成败的不是主机，而是游戏阵容！”这是本届E3上任天堂给我的最深感受。《口袋妖怪X·Y》、《皮克敏3》、各种《马里奥》、多款《塞尔达》，强大的阵容都足以让自己的机器长卖，为了吸引任饭以外的新玩家，也出资引进了如《猎天使魔女2》这种本来不会出现在任系主机上的人气大作。任天堂的游戏只有一个目的，那就是好玩，因此对于索尼和微软这两家公司的主机大战，老任可以说是抱着隔岸观火，事不关己的态度，宫本茂本人也说过：“游戏是游戏，商业是商业，任天堂一直都在自己的游戏中灌输了他们对于游戏的理念。”索尼和微软，除了游戏还有别的产业，而任天堂，游戏就是他的全部。虽然WiiU目前略显疲软，但相信在新一轮软件阵容的推动下，WiiU以及3DS终究会承接下Wii和NDS留下的重任，继续在自己专注于游戏本身的道路上昂首阔步，越走越远。



□直面会除了公布大量新作，岩田聪还带着大家逛了逛任天堂的E3展台。

TOPIC 9 最终幻想XV、王国之心Ⅲ意外发表

话题简述：由公布了7年之久的《最终幻想 Versus ⅩⅢ》在本届E3上正式宣布更名为《最终幻想ⅩⅤ》，并协同SE的另一招牌作品《王国之心Ⅲ》一起登陆PS4和Xbox One两大次世代平台，两部作品都公布了全新的预告片。



▶《王国之心》的正统续作整整隔了一个世代。

八重樱 不知有多少人注意到了一个细节？《最终幻想ⅩⅤ》和《王国之心Ⅲ》这两款游戏全部都跨过了PS3时代。《最终幻想ⅩⅤ》原本是为PS3平台开发，一拖七年杳无音讯，最终更名并确认新平台为PS4与Xbox One；"《王国之心》系列"在整个PS3时代一直把新作出在PSP、NDS和3DS上（仅限新作，HD版不算在内），无论玩家如何恳求野村，他也从未松口表示会在PS3上制作续作。为什么会这样？或许从本届E3时野村哲也的一段访谈中可以了解一二。

在被媒体问及平台问题时，从野村的回答中可以感受到在PS3平台开发游戏无论是成本还是难度都要高于其他主机，而且未必能取得预想中的效果。不仅仅是SE这一家，全世界能完全吃透PS3开发环境的游戏公司可谓凤毛麟角，索尼过于追求性能却没考虑到游戏公司能否跟得上节奏的做法也让它自己吃了不少苦头。痛定思痛，索尼让PS4重回了X86构架，野村坦言现在只要是在PC电脑上制作好游戏后就可轻松地移植到PS4和Xbox One平台上，开发难度大为降低，玩家也可以更快地享受到高品质的次世代游戏，相信这一次不会再让我们等上七年之久了。

不过还有一个问题是，由于这两款游戏都是跨平台作品，而Xbox One的日版要比美版晚上整整一年才会发售，假如这两款游戏在日本本土都要发售双版本的话，基本可以推测出，直到2014年年底都是玩不到的，漫长的等待或许在所难免。

九兵卫 从画面公开那一刻的感动，到更名时的惊讶，再到宣布平台变更时的失落，个中滋味，百感交集。跨平台其实无关痛痒，只是想起我曾轻轻地拂去PS3的积灰，温柔地对它说："坚持一下，只要等到《最终幻想 Versus ⅩⅢ》发售的那一刻……"未曾想，这一刻成了永恒。幸好，一切看起来都还是原本的模样。但仿佛，它已不再是七年前青涩的我所憧憬期待的那个游戏了，因为在这漫长的等待时间里，玩家在成长，理念在变更，技术在进化，让整个业界都有了很大的变化。而第15次的《最终幻想》，又该如何寻求自身的突破？至于《王国之心Ⅲ》的公布，可以说出乎了许多人的意料。粉丝们纵然欢呼、尖叫、感动得几乎流泪，但大家都明白，这种级别作品从公布到发售，在SE的世界里是两个极端的存在——君住长江头，我住长江尾。

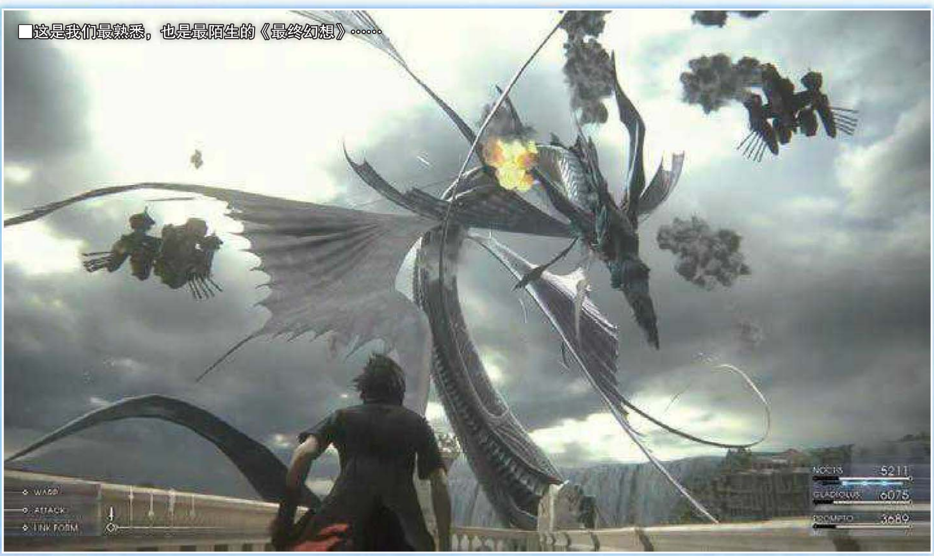
不管如何，两大支柱品牌正统续作的一并公开，让已经被讽为"手游大厂"的SE多少挽回了些颜面，无论对厂商，亦或是喜爱它的玩家而言，都是积极的信号。但近几年SE除了在手游圈里纠缠不清之外，更是在"新水晶神话"的世界观里折腾个不停。《最终幻想》历代正统作品所承载的世界观的都不尽相同，但这一作却打破了这一传统，加上偏向于动作化的战斗方式，让不少老玩家颇有微词。不过既然敢将原本外传性质的作品扶正，想必SE也应该有这方面的觉悟。次世代的《最终幻想》是七年磨一剑，还是七年梦一场？而《王国之心Ⅲ》是否又是另一个七年的等待，对于如今的SE，谁也不敢妄加猜测。

宇宙人 对于我来说《最终幻想ⅩⅤ》的发表其实谈不上震撼，因为《最终幻想 Versus ⅩⅢ》早已经公布七年了，七年时间要是换作其他作品，别说发售，可能连三部曲都弄出来了。不过看到这次的宣传片段之后，相信多数玩家还是有所感动的。庞大的场面，王子凌厉的动作，魄力十足的召唤兽等，无一不牵动着粉丝们的心。从视频上的情报来看，游戏类型是A·RPG，玩家操纵主角，其他同伴除了能进行援护攻击之外，还可以根据特定的敌人合力使出特殊的招式。不过考虑到之前《FF ⅩⅢ》宣传片的战斗看上去也很拉风，成品却引来了不少的争议。所以本作我还不敢抱有太大期待，但很希望经过了这么多年来的等待，SE能给我们众多玩家一个满意的交代。这次E3仅仅是公开了影像并且将标题改成了ⅩⅤ，真正发售时间还不得而知。换言之还要继续等待下去。只不过编上了正式的序号之后，SE大概就不能再像之前那样定期放一点情报敷衍了事了。而且这次公开的视频里面也了有实际的战斗画面，所以相信很快就能跟玩家见面了。

《王国之心Ⅲ》的公开是意料之外也是情理之中，2代发售至今已近有8年，也是时候该发布正统续作了。只不过这次不知道这次SE又要让我们等待多久呢？

胜负师 大伙儿都饱含深情，那坏人就我来做吧。说实在的，索尼发布会上SE那神乎其技的"V13一秒变15"的戏法的确HOLD住了全场，加上《王国之心Ⅲ》的意外亮相，更是赚足了眼球甚至是眼泪。迪士尼在老美心中那是什么地位，他们可能比大洋彼洋对着屏幕看网络直播的中国观众要激动得多。仅过了几个小时，当人们一走进E3展会场，就可以在会场的明显位置看到两个作品Xbox One版的宣传海报，让人感叹这回连拍肩都不用便撕下了伪装。其实各阵营的同学们都不必激动，别忘了，本世代最大的雾件就是那个叫《最终幻想 Versus ⅩⅢ》的游戏，王子在王座上撑着脑袋沉思了七年，以至于当年"狂拽酷炫吊"的前卫发型，如今已变成了"杀马特洗剪吹"。日本媒体在E3期间甩出的是"《FF ⅩⅤ》始动"这样的标题，七年啦！七年才憋出个"始动"，粉丝们的心怎么会不是"洼凉洼凉"的呢？虽然游戏A·RPG的定位的确不能用动作游戏的标准去衡量，但其相对滞后的技术理念能否适应次世代的高标准严要求，真的要看SE的诚意、能力和进取心。只是对于现在的SE，我们能要求她同时具有这三点吗？

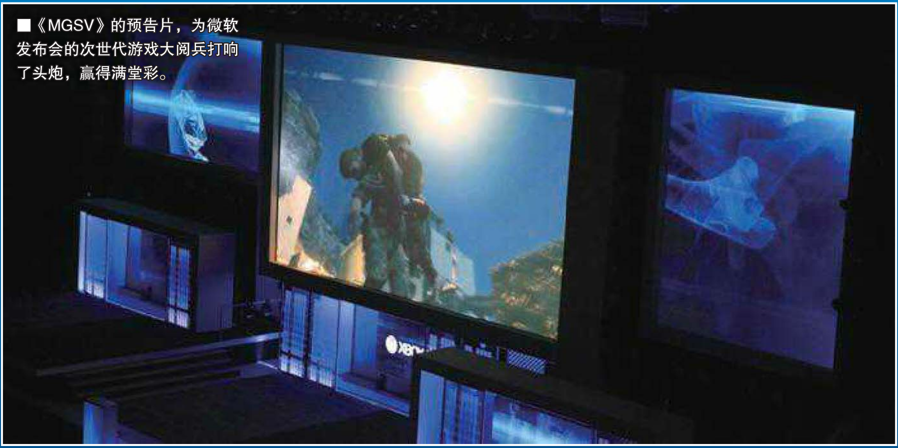
发布会那天晚上因为兴奋，很晚才睡着，我做了个梦，梦到TGS上这两部作品同时公布了PS3和X360版。我觉得这是个好兆头，如果大伙想早点玩到心中的神作，不想再从学生时代等到结婚，从结婚等到孩子出生，那就祈祷SE能再想通一点吧。



□这是我们最熟悉，也是最陌生的《最终幻想》……

TOPIC 10

潜龙谍影V 惊艳全场


■《MGSV》的预告片，为微软发布会的次世代游戏大阅兵打响了头炮，赢得满堂彩。

话题简述：本次E3第一场发布会是微软发布会，而第一个亮相的作品却是《潜龙谍影V》。与《MGS》品牌正统续作登陆Xbox One平台相比，制作精良、效果拔群的预告片本身更具话题性，革命性的“沙箱MGS”赢得了全世界的关注，堪称本次E3最令人惊喜的作品之一。



自从1998年《MGS》重生于PS平台后，这个系列的每一款作品，在宣传阶段都会引起广泛的话题性，这自然是拜开发组有一位极其善于“设悬念、玩噱头、炒概念”的小岛监督所赐。不过，在本世代主机上，真正完全由小岛组自己开发的游戏，仅有一款PS3独占的《MGS4》，而这款游戏也是诞生于5年前的老作品了。换句说说，在日厂由于技术力全面滞后而几乎集体失语的今天，曾经在业界拥有极高声望的小岛组，也已经很久没有与其江湖地位相匹配的作品拿出来了。与之相应的，则是无数对日系厂商充满期待的老玩家从期盼到无奈，再到失望的眼神。

然而，这无尽的失望，都因为本作的成功展示而烟消云散——原来日厂也可以开发出如此强悍的引擎！原来“《MGS》系列”也可以具备不输欧美作品的顶尖视觉效果！原来《MGS》真的可以玩沙箱潜入！原来Big Boss跌宕曲折的传奇故事仍将继续书写！显然，正如标题所说，《MGS V》在此次E3上堪称惊艳全场。预告片成功地展示了游戏的外在优势与玩法特色，而在立意层面，本作除了延续系列一贯的反战主题外，又增加了对种族、童军等严肃话题的探讨，具有深刻的现实意义。这样的作品，对提升视频游戏这一载体形式的艺术价值，具有无可估量的意义。



“震惊得脑子一片空白”，这句常出现在小说中的描写我终于在现实中也体验了一把，对象就是本届E3的《MGS V》宣传片。逼真写实的细节、自然的光源变化、完美的人物动作、电影大片一般的镜头视角、悲怆的音乐，这就是《MGS V》的世界，这就是FOX引擎的真正实力。我绞尽脑汁搜刮肚肠也找不出什么词能恰如其分地形容出我看完影像后的心情，憋了半天只能挤出6个字：“必首发、必限定”。

小岛秀夫一直是个富有进取精神的制作人，我们总能够从他的作品中感受到革新世界的力量。近几年日本游戏厂商的影响力日渐式微，美厂的游戏占尽了各种风头，但《MGS V》的出现却似一道曙光，为日厂今后的发展指出了一条明路。一切的传统都可以被打破的，正如《MGS V》可以开放世界任人探索一样。由一个线性游戏进化为沙箱游戏可说是质的飞跃，我们有足够的理由相信，小岛所率领的制作小组会为玩家交上一份满意的答卷。《潜龙谍影》这个满载着无数美誉的名字，在新的时代，凭借着新的引擎一定会再度绽放出璀璨的光芒。身为玩家，我们需要做的，只要耐心等待就可以了。



从前，日厂在电视游戏界一直独领风骚，走在技术的尖端。然而随着时代的变迁，原本在国内受众群体最多的日本游戏厂商们纷纷表现出技术力低下，抱团取暖，消极面对的态度。这时候有一个日本人不甘心这样的结果，对这样的现状表示不满，他试图推翻日厂在玩家心目中的恶劣印象，并且用实际行动证明了自己的能力。去年的初次公布已撼动了业界，本次E3上作为微软开场秀长达9分多钟的影像与微软发布会上的诸多一线欧美大作相比也毫不逊色，几乎令所有《MGS》饭都激动得泪流满面。一开始的实机部分《荒野大救赎》的即视感比较强烈，本作最吸引我的也正是全新开放世界理念的引入，印象中除了《如龙》外，日厂很少尝试沙箱游戏概念，而本作在开放世界中的细节把握值得期待。再有就是本作的剧情，这应该是系列史上最为压抑黑暗的世界观，尽管整个剧情目前所知的情报仅仅是冰山一角，不过小岛只要将这个题材发挥好，绝对有可能成为电视游戏史上的下一个传奇。这是一款在为整个日本游戏界赢回尊严的游戏，非常期待明年之内就能与她见面。



每次E3，微软发布会开始的第一秒便意味着E3大展正式拉开帷幕，而今年E3以《MGS V》预告片作为起点，对于真正热爱电视游戏的玩家来说，是一件非常美好和令人振奋的事，用句俗不可耐的话说就是为电视游戏注入了正能量。有人说《MGS》正统续作跨到Xbox One平台是微软的胜利，但抛开无谓的平台之争，当这样的一款神作以近乎完美的方式在世人面前亮相，更多的应该是《MGS》品牌的胜利，小岛组的胜利，甚至是电视游戏本身的胜利吧！国内外多家主流电视台报道本届E3的相关内容时，都不约而同地用到了《MGS V》的画面，哪怕不是“《MGS》系列”的粉丝，甚至不是对电视游戏特别了解的人，在看过这样一段精彩绝伦的预告片之后，也同样会发出由衷的赞叹。电子互动娱乐发展至今，已经有越来越多的人在不断追求和探索技术和艺术的极限，而小岛秀夫就是这样的一位探求者，他和他的老朋友斯内克正在用自己的方式颠覆着人们对于游戏固有的认识，不断改写着战术谍报游戏的可能性与未来。我们也由衷地希望，在新世代，全新的《MGS》也能真正为玩家、为我们所热爱的游戏世界改变些什么……


□预告片中的这个场景，让人不禁联想起抱团取暖的日厂……不过现在，复仇的时刻就要来临了！



起点 终点

“安息吧 Xbox One。2013-2013”

E3 2013 期间，这样一张简单的墓志铭图在欧美各大社交网站疯传。图片很简陋，但它说出了许多玩家与媒体的心声。就像 7 年前，PS3 售价公布的那一刻，“R.I.P. PS3. 2006-2006”的画面也在无数人的脑海中浮现。

这一切仿佛又回到了原点。PS3 重返家用机销量榜首，PS4 成为业界最看好的次世代主机。微软又回到了老二的位置（事实上它从未在此位置上移动过）。而任天堂又一次被世界遗忘。

这一幕似曾相识，而世界已面目全非。

文 Lancer 美编 anubis

CHECK1 逆袭

E3 2013 展前发布会是索尼 8 年来最成功的一次公关逆袭。

一段 22 秒的视频在今年 E3 展上意外走红。这段视频的发布者是 PlayStation 的 YouTube 官方频道，视频的名字叫做“官方 PS 二手游戏指导视频”。“第一步”：微笑的吉田修平将游戏递给微笑的 Adam Boyes（SCEA 开发者关系部副总裁）。视频结束。这充满玩家恶搞风格的 22 秒，将利刃微笑地捅向了微软的软肋。12 小时之内，这段视频的点击量超过 150 万。4 天后，此视频点击量超过 1000 万，成为今年 E3 展点击量最高的视频（SCEA 发布会的 YouTube 视频点击量仅为 75 万）。

“除了为 PS4 创造豪华的游戏阵容外，我们也非常注重满足玩家的需要，他们不想受到限制，不想他们购买的 PS4 游戏失去价值。所以 PS4 不会对二手游戏交易做任何限制。”SCEA 总裁 Jack Tretton 的话音刚落，发布会现场响起了经久不息的掌声——这是近几年 E3 发布会最持久的掌声。这响亮的掌声在献给索尼的同时，也重重地抽在了微软的脸上。

翌日，Jack Tretton 接受了业界著名记者 Geoff Keighley 的专访，在其 GTTV 的 E3 现场节目中，以“扔话筒”的方式宣告索尼的胜利。这一幕被压缩成一张 GIF 图，成为本届 E3 展将流传后世的又一幕经典。

鉴于 E3 期间社会各界的积极反应，SCEI 社





长 Andrew House 于 6 月 11 日表示，索尼内部已提高 PS4 的销量预期值。具体幅度并未向外透露，但从发布会之后，各网络商城的 PS4 订单飞速增长之势为索尼提供了切实的依据。当日在亚马逊网络商城上，PS4 的预订量一路蹿升至游戏类产品畅销榜首。由于玩家们的订购热情高涨，亚马逊不得不发布告示，表示其已无法保证首发日的供货数量，新增订单可能无法在首日发货。Jack Tretton 向《华尔街日报》透露，GameStop 集团老总已经亲自对他说：“如果允许的话，索尼能生产多少我们就要多少。”Andrew

House 也表示目前索尼主要担心的是“需求量可能远远超过供应量”。

据监测，目前在亚马逊、GameStop 等主要零售商，PS4 的预订量都明显大幅领先于 Xbox One。摩根证券分析家 Michael Pachter 预测，PS4 第一年的销量将会在 1200 万到 1500 万台之间，而 Xbox One 的第一年销量预计为 900 到 1000 万台之间。

游戏、相机与移动产品是索尼的三大核心业务，但索尼刚刚将数码相机和智能手机 / 平板电脑的销量预期降低了 13% 和 17%，游戏业务的两年内预期增长率也从 8% 下调到 2%。不过此次调整是在 E3 之前作出的，E3 之后索尼可能会对未来两年的游戏业务发展重新评估。在平井一夫的索尼营救计划中，游戏将扮演更重要的角色。





平井一夫是索尼历史上最接地气的 CEO。经历了 7 年前那场灾难性的 E3 发布会，平井一夫深知最不靠谱的事莫过于在玩家面前摆谱。过去 7 年来，平井一夫努力将傲慢的索尼变回亲民的索尼。所谓的“Kazfication（平井化）”风靡欧美游戏论坛，各种影视娱乐作品中的经典场面被换上了平井一夫的头像，从平井蓝波到平井火车头，让索饭与索黑们看后都能会心一笑。平井一夫本人也对此表示肯定：“我认为我在其中的形象已经不是代表我自己，而是代表了全世界对索尼的印象。我对此非常看好。”

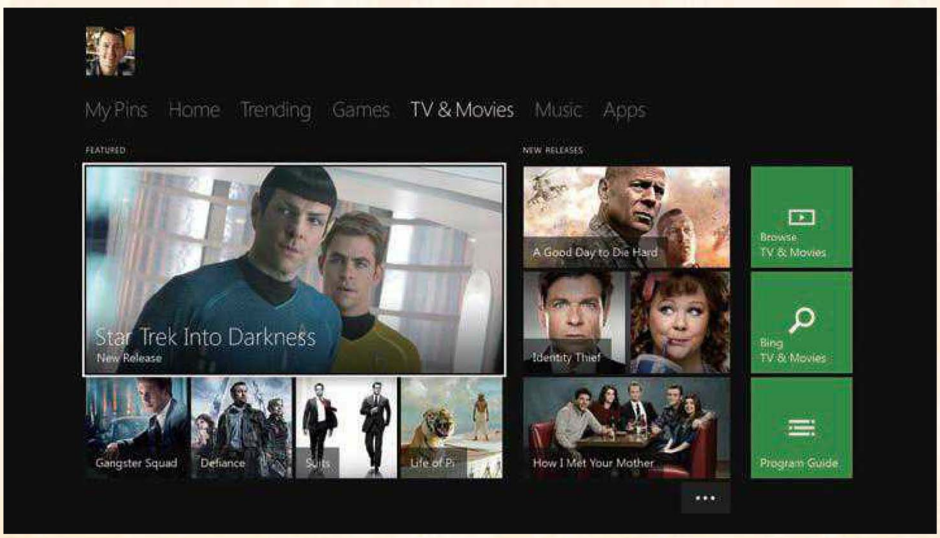
索尼的 E3 发布会逐渐从早年的爱播 CG、摆数据、放卫星，转变成如今的踏实谈游戏与轻松调侃。这种接地气的发布会风格在今年 E3 展上被表现到极致，索尼 E3 2013 发布会由始至终透着一点网络式的贱贱的味道，深合网友的口味。过去 7 年的黑暗与屈辱，让索尼学会了真正从玩家的角度看问题。PS3 是久多良木健为自己、为梦想而打造的主机，而 PS4 是为玩家、为游戏开发者而研发的主机。这一次索尼与微软调换了位置，索尼用游戏拥抱玩家，而微软在高歌其多媒体战略，并因而将自己的致命伤毫无保留地敞露给对手。憋屈了 7 年的索尼心花怒放，它一跃而上，每一拳、每一脚都直击 Xbox One 的要害。

CHECK 2 TV·TV

二手、网络与售价是 Xbox One 的三大罩门，每一条都与玩家的切身利益息息相关。微软在 5 月下旬提前公开 Xbox One，等于给索尼留出了宝贵的时间，能够针对此三大罩门疯狂猛击。

主机定价是发布会之前关于次世代战争的最大悬念，而作为局内人的索尼，对 Xbox One 的大约价位可能早已心中有数。共同采用了 X86 架构的 PS4 与 Xbox One，性能差别不大，二者的成本差别主要在于新一代 Kinect。为每一台 Xbox One 标配一个 Kinect 二代是微软多媒体战略的根本，正如当年索尼背负巨大的成本压力为每一台 PS3 搭载蓝光光驱。另一方面，硬件销售上的“不亏本”或者微利原则已得到业界共识。在此基础上，PS4 能做到的零售价就是 399 美元，那么 Xbox One 只能在此价格的基础上增加一部第二代 Kinect 的价钱。

禁止二手游戏流通、每离线游戏 24 小时都要进行签到般的网络检查、499 美元的售价，Xbox One 的这三宗罪成就了索尼的连环拳，每一拳都让玩家拍手称快。面对铺天盖地的指责，Xbox 首席市场及战略执行官 Yusuf Mehdi 说：“这是一个变革时期，而玩家总是不喜欢改变，所以我们要花很多工夫让人们明白。”



7 年前索尼也苦口婆心的说要花很多工夫让玩家明白蓝光光驱的好处，而直到现在人们也没明白，这个导致索尼损失了 20 多亿美元的东西，究竟让 PS3 比 X360 多出了什么？

乔布斯说，消费者永远不知道自己需要什么——直到你把产品摆在他们面前。至少在电视游戏产业，这句话并不管用。玩家们很清楚地知道自己需要性价比更高的主机和更多的好游戏，与此无关的一切都是扯淡。

“TVTVTVTV……”——5 月 21 日的 Xbox One 发布会之后，网友剪辑出来的这段 100 秒视频简明扼要地囊括了微软的主旨，以 670 多万的点击量远远超越发布会本身，成为流传最广的视频。当游戏机的发布会脱离游戏主旨时，得到的永远是口诛笔伐。尽管微软很识趣地在 E3 发布会上用十几款独占游戏连番轰炸，仍然抵不了那一句“499 美元”。

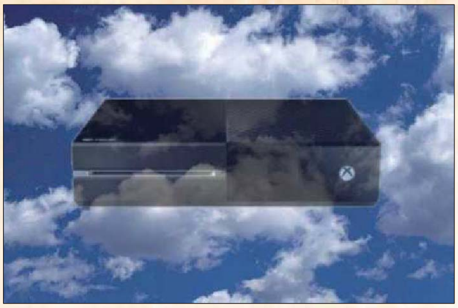
400 美元是公认的游戏主机首发价格红线，游戏产业 30 多年历史，敢于逾越此红线的无一幸存。“599 美元”几乎摧毁了强盛的 PlayStation 帝国，微软根基未稳，就打出了 499 美元的售价，超出绝大多数分析家的预料，这将成为 Xbox One 的硬伤，但并非无药可医。至少在主机首发阶段，以核心玩家为主的消费者们对价格并不是太敏感，游戏阵容才是决定性因素。这是微软用 12 年的时间和数十亿美元的血本投

入领悟到的真理。所以 Xbox One 不与 PS4 打价格战，而是把钱花在游戏上。微软投入了 10 亿美元用于开发 Xbox One 游戏，主机上市第一年就会有 15 款独占游戏，其中包括 8 个全新 IP，有望成为本届 E3 最佳游戏的《泰坦陨落》就是其中之一——这才是真正的把钱用在了刀刃上。过去两年来，微软先后在伦敦、华盛顿、维多利亚等地成立了多个新工作室，高薪聘请了前索尼全球工作室总裁菲尔·哈里森监督第一方游戏项目。微软显然是看到 SCE WWS 这几年的风生水起，于是开始花大力气增强第一方游戏研发实力。

微软的另一招是准备已久的合约机销售模式，这至少可以将 Xbox One 的售价降低 200 美元。微软为 Xbox One 准备了全方位的网络服务，以网络服务费补贴主机售价的经营模式将更具可行性。

所谓“外行看热闹，内行看门道”，在 Xbox One 公关危机的背后，也许隐藏着人们尚未发现的可怕实力。

在 E3 展期间，微软邀请一些行内人士参加了“Xbox 101”闭门演示。Xbox One 工程经理 Jeff Henshaw 说：“Xbox One 拥有 X360 十倍以上的性能，外加云计算带来的无穷处理能力。”微软在世界各地建造了数十万个数据中心，理论上 Xbox One 可以调用这些数据中心的无穷马力。在闭门演示中，Xbox One 可以使用 NASA 的真实数据模拟 4 万颗小行星的运行轨迹，而通过云计算的辅助，可以增加到 33 万颗小行星。“任何





设备要运算 33 万颗小行星的轨道速度都会发热到在地上烧出一个大坑，而 Xbox One 可以不费吹灰之力的实现，因为它汲取的是无尽的云计算之力。”根据微软的设想，游戏开发者们可以建造一个存在于云端的虚拟世界，突破传统游戏机的性能限制，并在未来的漫长时间里不断完善进化，就像建造一个《黑客帝国》式的虚拟世界一样。这也是 Xbox One 强制联网的原因之一。索尼虽然收购了 Gaikai，但是论云计算实力仍远不及微软，PS4 的云计算计划仍仅限于提供 PS3 游戏，实际上未能发挥云计算为主机本体增添动力的真正价值。

付费享受云计算服务，让 Xbox One 游戏画面超越主机性能极限——核心玩家将很乐于为此类服务买单。而对于非核心玩家，微软有更大的野心，那就是“TVTV”。将 Xbox One 变成家庭通用型电视机顶盒的计划正在稳步推进中，但售价是个大问题。绝大多数高清机顶盒是由有线电视公司免费赠送或低价租赁给用户，普通电视观众们不会花几百美元去买一台高性能机顶盒。Xbox One 只能像 X360 一样，初期围绕核心玩家，后期瞄准电视观众。而这又会陷入“出货速度慢→装机量上不来→游戏销量上不来→大作数量减少→出货速度放慢”的死循环。本次主机换代还普遍存在软件跨世代的问题，可能加剧死循环。Xbox One 需要突破，而在这两次发布会都没有令人信服的突破点。Xbox One 是否会成为成为电视游戏 20 多年多媒体之梦的又一个泡影?

在本文成文之前，笔者不出意料地听到微软发布公告，取消了之前订立的一系列限制，Xbox One 不再强制联网，不再限制二手游戏买卖，甚至完全取消了锁区功能，看来索尼的连环猛击终于收到了成效。更改政策肯定会对微软造成不小的影响，但如此果敢的手段也证明了微软同样有着背水一战的决心，如今索尼曾经的优势被大幅化解，只靠 100 美元的价格优势和略为领先的硬件配置能不能让 PS4 赢下这场新世代主机之战?一切都是未知数。

CHECK 3 F2P革命

“我们相信在未来 5 年内，X360 的装机量将最终突破 1 亿台。”微软互动娱乐部副总裁 Yusuf Mehdi 说，“每个世代电视游戏市场都会增长 30% 左右，这一代是大约 3 亿台的容量。多数业界专家认为下一代主机会达到大约 4 亿台的规模。而这只是以其身分为游戏主机为前提。”Mehdi 认为，游戏只是 Xbox One 的一小部分，所以次世代主机市场容量将远不止 4 亿台。未来 10 年内，次世代主机的总装机量有望达到 10 亿台。

在这一点上微软与索尼难得地达成了一致意见。Jack Tretton 表示，索尼已经进行了大范围的市场调研，数据表明全球玩家数量正在稳步增长中，目前已有 10 亿以上的玩家，其中美国就占了 2.2 亿。他对家用机的未来充满信心：“我们认为只会有更多的人从智能手机跳到平板电脑，再跳到《COD》，而不是从《COD》跳到智能手机和平板电脑。所以我们敢打赌家用机的未来非常光明。”

“软件至上”的平井一夫接管索尼以来，SCE WWS 的游戏开发实力有了长足的发展。注重创新的游戏开发方向，为 PS3 创造了更多样化的游戏阵容，为其与 X360 的持久战蓄积了雄浑的后劲。据 VGCHARTZ 统计，PS3 累计销量于今年 5 月份正式超越 X360。PS3 在欧洲、日本、中东和亚洲市场具有明显优势，目前其全球周销量约为 X360、Wii 和 Wii U 的总合。按照目前的趋势，PS3 将在两年内突破 1 亿销量，X360 也有望于 3 年内突破 1 亿。从数据上看，本世代主机的市场容量确实从 2 亿台提高到 3 亿台。但是要排除掉 Wii 这个异数，还要扣除数千万台因为三红和黄灯而牺牲的主机。实际玩家数量可能并未增加。


■曾经按月收费的《星球大战 旧共和国》如今已成为道具收费游戏。

一个是打算吸引非玩家到 Xbox One 上看电视，一个是试图诱惑玩愤怒小鸟的人们来 PS4 玩《COD》，二者的依据都在于“游戏机有更好的娱乐体验”，但都忽略了“需要额外购买硬件”这个大门槛。为何人们愿意花 600 美元买一台平板电脑，而不愿意花 400 美元买一台游戏机? 这跟人们愿意花更多的钱买电脑玩游戏而不愿买游戏机是一个道理，这些设备对于普通消费者来说都是娱乐用途，但电脑、平板与所有的智能设备都有大量免费应用，消费者不需要追加投资就可以享受到大部分功能。而游戏机需要持续购买 60 美元的软件，否则就只是一块砖头。微软与索尼也明白这个道理，所以一直在尝试建设一个类似于 AppStore 的应用卖场，提供一些免费娱乐内容，并拓展游戏机的泛娱乐应用。

今年 5 月，AppStore 应用下载量超过 500 亿次，其中游戏占三成左右，免费应用的占比为 80% 左右。微软与索尼要将游戏机装机量做到

www.PDFzazhi.com

10 亿台，也需要提供 80% 以上的免费应用，以及数量至少为游戏两倍以上的娱乐、生活、社交、新闻、教育等各类应用，以满足不同消费者的需要。这些应用还不能直接照搬触屏设备的应用卖场，必须是针对电视的观赏与操控特性。X360 与 PS3 的视频点播功能因方便易用，符合客厅娱乐特点，因此大获成功，在美国的使用率甚至高于游戏功能。微软与索尼应联合各类软件商，开发更多适合客厅的娱乐应用。微软让每一台 Xbox One 强制搭载一个 Kinect One，就是为了应对将来这些非游戏应用的操作需要。所以对微软来说，Kinect One 对 Xbox One 的重要性正如触屏与陀螺仪之于智能设备。如果他的计划成功，Xbox One 将成为客厅里的 iPhone，如果失败，也只不过是在规模缩小的电视游戏市场里继续当老二。

微软与索尼的目的殊途同归，只不过微软太着急地晒出了他的全盘计划，而索尼这次很识趣地将这些令玩家反感的话题留给未来。在以核心玩家为市场主体的初期阶段，谈论多媒体并无意义。但应用的免费化和多媒体化一直在进行中。F2P 急先锋 NBGI 先后发布了《高达》、《山脊赛车》、《铁拳》等主要游戏系列的免费版，并主要围绕 PS 系主机。F2P 让核心玩家们反感，却是吸引新用户的有效手段。日系厂商们对于 F2P 热情高涨，SE、光荣、CAPCOM 等纷纷转型为手游与页游大厂，相关游戏设计经验将更广泛的应用于电视游戏。日厂看似在高清时代全军覆没，实则在商业模式上更贴近未来。今年 GungHo 凭借一款手游《智龙迷城》市值一度超越任天堂，单款游戏月收入超过百亿日元，正在成为日本历史上最成功的游戏。手游与页游领域的 F2P 游戏掘金神话不断撩拨着传统游戏发行商们的神经，整个日本游戏业向 F2P 转型已是势不可挡。





■小小的手游却成了超越任天堂的关键。



■《欢乐战争》作为 XBLA 平台上的免费游戏试水之作，大获成功。

次世代主机与 F2P 的互相推动是一个渐进的过程，而 F2P 的主力不应该是《铁拳 革命》之类传统游戏，而是面向非玩家的休闲游戏。微软可利用 Kinect2 推出一些标志性的免费休闲游戏，参考手游的盈利模式。由于 F2P 需要庞大的用户基数，初期只能重点宣传一两款第一方产品，通过大范围高密度的广告宣传，让“人人都能玩的优质免费游戏”深入人心。未来游戏走向主流化的希望，是休闲、体感的家庭型免费游戏。

“休闲”、“体感”、“免费”……这些都是史上“最畅销”游戏《Wii Sports》的关键词。大约有一半用户将 Wii 当成一台《Wii Sports》专用机，这些用户的存在，是 Wii 成功实现主流化渗透的关键原因。可惜任天堂缺乏可靠的数字游戏发行渠道、且不具备 F2P 的商业意识，如果任天堂能持续提供优质免费体感游戏，Wii 也许不会迅速消亡。在《智龙迷城》风暴之后，任天堂意识到了 F2P 的潜力。E3 期间，任天堂宣布将于 2014 年 3 月之前推出首款 F2P 游戏。理论上，擅长制作休闲游戏与家庭游戏的任天堂可以将 F2P 作为救命草，但其对零售模式的难以割舍、低下的网络服务水平，以及 30 年来根深蒂固的游戏制作思维，注定其难以融入瞬息万变的 F2P 世界。游戏产业在流通方式、游戏方式、盈利方式等方面都在围绕网络而发生激变，纵横单机时代 30 年的任天堂，是否会像恐龙一样灭绝?





CHECK 4 终点?

没有盛大的展前发布会，没有宫本茂的憨厚表演，在一段寒碜的 NINTENDO DIRECT 网络直播中，岩田聪深鞠一躬：“Wii U 发售后，我们没有像过去那样持续提供游戏。对于热切期待这些游戏的人们，感激你们的耐心。”

在这低调之中，《马里奥赛车 8》、《任天堂全明星大乱斗》、《超级马里奥 3D 世界》、《新超级路易 U》集中亮相。若在 5 年前，这任何一款游戏都足以刮起一场风暴，而如今它们甚至无法在 E3 的池塘里泛起涟漪。

“人们会因为一款游戏而去买一台主机，只要这游戏有足够的吸引力。”这是岩田聪针对当前 Wii U 处境的回应，也表明了任天堂仍在坚持典型的家用机商业思维。也许未来任天堂会造出一台新概念的新主机，像 Wii 一样再次崛起。但 Wii U 正无可避免地像 NGC 一样陨落。

游戏业已经从三国鼎立进入到群雄混战的乱世，智能设备与社交网络将业界推入了高速变革期，而电视游戏却十年如一日。长达 5~10 年的生命周期才是游戏机最严重的致命伤。从 FC 诞生至今，延续了整整 30 年的商业模式已经走到了崩溃的边缘……



2013 PART 8

八年一轮回，回首E3梦

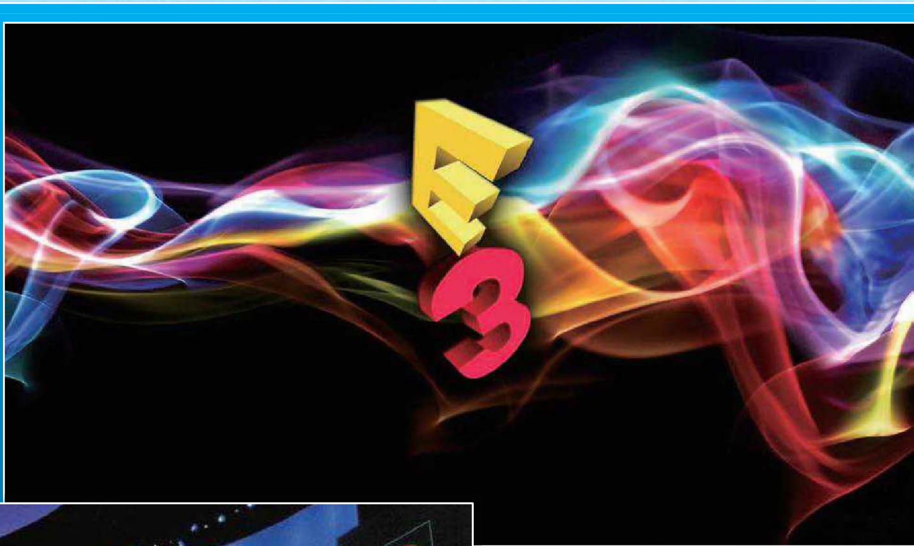
——2005年E3游戏展回顾

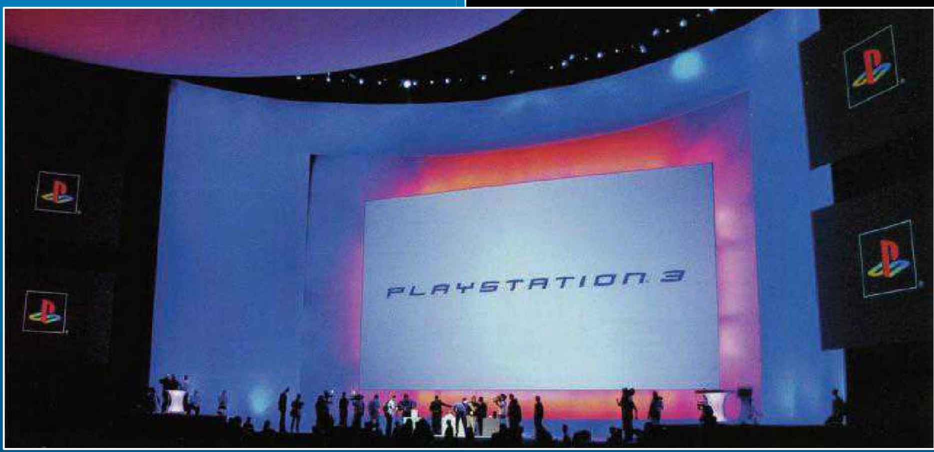
曾经，我们单纯地迷恋着游戏，即便一知半解，误打误撞，但方寸间的天地，仿佛比真实的世界还要广阔。

不知从何时起，我们开始不再满足于虚拟的世界，而是希望能够更多地去了解隐藏在它背后的一切。

曾经我们会为了游戏挤出一切可以利用的时间，而现在我们深夜守在屏幕前，只为能够第一时间关注业界的发布会。我想，这便是所有游戏人成长的过程——我们不再仅仅局限于游戏本身，而是试图去融入整个文化。

E3 电子娱乐展，就恰如一场游戏文化的盛会。我们可以在这里一睹最新的硬件，可以揣摩厂商的意图，可以猜测未来的趋势，享受这种游离于游戏本身之外的乐趣。





2013 年的 E3 已然落下帷幕，有惊喜，有失落，但更多的是期待。新一轮的家用主机大战即将打响，不过历史告诉我们，谁也无法轻言胜利的归属。一如本世代的揭幕之战——2005 年的 E3，三大新主机同时亮相，意气风发的索尼，野心勃勃的微软和暗中发力的任天堂让整个展会精彩纷呈，话题不断。这样的盛况在今后或许都无法再现。如果你仍处于 E3 刚刚结束时意犹未尽的亢奋状态，那么何不让我们一起，再回首 2005 年那些难忘的瞬间。

文 NIGHT　美编 心の永恒

CHECK1 亲民的索尼——谦和的态度下，曾是高傲扬起的头颅。

399 美元，我想这应该是今年 E3 上最令人难忘的数字——这一刻，人们终于回想起了，曾经一度被 PS3 的高价支配钱包的恐怖（笑）。PS4 合理的价位、友好的二手策略以及一如以往的不锁区政策，这一切都为索尼塑造起了谦和，贴近玩家的形象。回归游戏的本源，是今年索尼向外界传达出的根本理念。

回首八年前，在 PS2 时代一骑绝尘的索尼，自信满满地举起了一台银色的庞然大物，我们无法用丑陋或是美丽这样绝对的词语去形容它，因为那着实有些微妙，回力标一般的奇特手柄更是让人过目难忘。是的，那便是 PS3，虽然第一印象称不上惊艳，但仍让人怀揣敬畏之心。PS 之父久多良木健笑容满面地看着怀中的新玩具，骄傲地宣称："PS3 不仅仅是游戏主机，而是一台电脑娱乐的超级计算机，它将会是未来客厅的娱乐中心"。

时至今日，我们不得不佩服久多良木健对于互联网发展的远见，但当时的索尼，却犯了一个错误，那就是对自身定位的失衡。PS2 的巨大成功似乎让索尼有点儿信心过剩，一味地追求强大而全面的功能，反而忽略了游戏本身以及玩家对于成本上升的承受能力。我们都知道 06 年 PS3 的首发价格是普通版 599 美元，但索尼并没有在 05 年的 E3 上公布这一售价，其实想必索尼的高层对于这样的高价早已心知肚明，但他们自己也清楚这并不是一个大家喜闻乐见的定位，要是当场公布铁定就是泼自己一盆冷水。但即便如此，在对手以更低的价格提前年一年发售了新主机后，索尼却仍执意定下高昂的价格，不愿意为了市场份额承担更多的成本，完全高估了玩家的忠诚度。

高昂的售价诚然是造成 PS3 早期状态低迷的一个原因，但究其根本其实还是游戏的问题。在 05 年的 E3 发布会上，索尼向大家展示了许多精美到不可思议的技术 DEMO 和游戏即时演算画面，将 PS3 的性能吹得天花乱坠。甚至还请来了 NVIDIA 的 CEO 专门做了一个技术演讲，更有虚幻引擎之父亲带来了一段令人叹为观止的虚幻 3 引擎演示。只不过画了张如此美丽的大饼，等到玩家入手之后却发现完全不像那么回事，炫酷的技术演示并没有使用价值，实际游戏画面缩水严重，诸多承诺到最后也都化为泡影。这让索尼在之后很长的时间中，成为只会卖弄数据和技术的代名词。



CHECK 2 微软的野望——颠覆业界的野心，早已显现端倪。

作为全球PC操作系统占有率最高的软件公司，微软在硬件方面可谓野心勃勃。它早已不满足于小小的书房，而是妄图从书房占领客厅，虽然Xbox在PS2的强势统治力下并未掀起太大的波澜，但这次试水让微软在游戏主机领域积累的更多的经验，一台更具野心的机器呼之欲出——Xbox 360，微软想要让自己360度环绕在玩家的身边。微软创始人比尔·盖茨也亲自来到了现场，足见Xbox 360重要的战略意义。

由于Xbox 360在E3之前就已经公开，因此在E3上主要强调服务与游戏，其中最令人印象深刻的，就是微软对于日本市场的态度。虽然在2005年，日本的游戏市场已经连续几年呈现出萎缩的势态，但这里却有密集的玩家和举足轻重的开发商。Xbox在这片神奇的土地上几乎毫无斩获，欧美向的游戏理念在这里显得水土不服。于是，在Xbox 360发布之初，微软就对日本市场展现出了无比的关注和巨大的野心。发布会上，微软请来了当时Square Enix的社长和田洋一，宣布SE将会加入Xbox 360的开发阵营，而第一款登陆的游戏，是《最终幻想ⅩⅠ》。虽然这只是个网游，并非纯粹的日式游戏，但SE坐拥FF和DQ两大日式RPG品牌，在当时可谓日本游戏市场的金字招牌。它的加盟在当时看来，无疑会对微软在日本市场的发展起到举足轻重的作用。

除了SE之外，财大气粗的微软还不断拉拢第三方厂商，通过资金上的援助，说服排外心里非常严重的日本厂商为Xbox 360开发独占作品。就连处于半退休状态的最终幻想之父坂口博信，也被彼德·摩尔说服，重新出山，一口气为微软带来了两款独占RPG新作——《失落的奥德赛》和《蓝龙》。两款作品最终成功与否暂且抛开不谈，光是井上雄彦、鸟山明、植松伸夫这样的梦幻制作团队，已经让Xbox 360的进军日本之路显得一片光明。

虽然最后我们知道微软在日本市场的巨额投入基本上是打了水漂。不过从长远看来，这种对第三方开发商的投资对于Xbox 360在主机市场的蓬勃发展起到了十分积极的作用。甚至在很长的一段时间里，将索尼这个曾经无法超越的对手，狠狠地甩在了身后，也让Xbox 360成为了微软最成功的硬件产品之一。



CHECK 3 消失的任天堂——没料到革命的开始，也猜不到天堂的没落。

今年，任天堂取消了E3的展前发布会，把舞台留给了索尼和微软。任天堂基于何种原因做出这样的决定我们不得而知，或许是Wii U的发展不尽人意，又或许是缺乏一些重磅消息。但无论如何，它的退出让备受瞩目的E3展前发布会失色不少。



现阶段Wii U的发展并不乐观，而在八年前，任天堂则面临着更为严峻的状况——NGC的全面失利。于是一台名为“革命”的全新主机来到了人们的面前，四四方方的小巧主机，微微亮起的淡蓝色光条，看起来十分的别致。不过除了代号，一切都在迷雾之中，没有强劲的性能参数公布，没有炫酷的机能展示DEMO，没有售价，也没有具体的操作方式。岩田聪说，“革命”将不仅仅令核心玩家（Core Gamer）满意，轻度玩家（Light Gamer）和新玩家（New Gamer）同样也能从中获得乐趣。不过当时台下坐着的，除了媒体之外，相信很多人都在Core Gamer之列，估计谁也没有料到这句话所蕴含的深刻含义。

后面的事情大家都知道了，这台最终改名为Wii的主机，确确实实引发一场游戏行业的革命——体感操作。并不出众性能和糟糕得一塌糊涂的网络并未阻止Wii的热卖，任天堂凭借全新的游戏概念赢得了轻度玩家这个更广阔的市场。蓝海战略可谓收效颇丰，不仅在主机销量上让对手望尘莫及，也让对手不得不跟随自己的脚步，开始跟进体感设备的开发。

除了“革命”之外，任天堂在05年的E3上还带来了另一台特别的主机——GBM，虽然那个时候NDS已经发售，不过Game Boy的市场潜力仍然巨大，GBM巴掌大的机身让人爱不释手，堪称真正意义上的“掌机”。面对PSP的咄咄逼人，任天堂这套组合拳打得非常漂亮，是的，没有人比它更懂掌机市场。

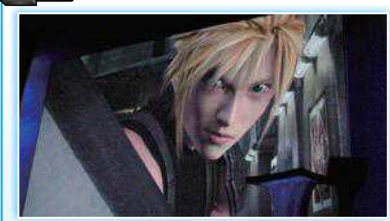
05年的E3于任天堂而言，具备着划时代的意义，它酝酿着变革，并最终取得了成功。我们也期待着它能够再次引发革命，而不是就此没落。

CHECK 4 坂口博信

从Square离职后的坂口博信，蛰伏沉寂了很长一段时间，而05年的E3，则是他高调回归的完美舞台。作为最终幻想系列的缔造者，坂口博信在RPG制作方面的造诣毋庸置疑。但出乎大家意料的是，他不仅同时公布了两款原创的新作，而且悉数由微软平台独占。《失落的奥德赛》请来了井上雄彦和老搭档植松伸夫，《蓝龙》则请来了鸟山明担当人设，如此梦幻的阵容也让人产生了FF和DQ的即视感。虽然这两款品质不俗的游戏最终都称不上十分的成功，但在日本厂商普遍抱着续作不放的时候，他敢于在全新的平台上开发两款全新的作品，这份追求与魄力让人钦佩。



CHECK 5 最终幻想



作为全球最具影响力的RPG品牌之一，《最终幻想》总会在E3上，用各种各样的方式刷足存在感，比如今年的FF XV改名、08年的FF XⅢ拍肩跨平台。而在05年的E3上，即将发售的FF XII却不是重点，钢铁的都市、疾驰的列车、是曾相识的少女、手握大剑的少年占据了人们的眼球，这是一段高清重制的FF7 Ⅶ开场动画，并且完全是通过PS3即时演算的。这个有些喧宾夺主的演示把现场的玩家都看呆了，心中已然有千万种猜测。不过和田洋一当场就澄清这不过只是一段纯粹的技术演示，只是从此以后，有关FF Ⅶ重制的传闻和谣言就不绝于耳。SE真是造得一手好孽，作得一手好死。

CHECK 6 塞尔达传说



在05年的任天堂发布会上，除了新主机的公布，引发另一个高潮的事件便是《塞尔达传说》的新作。这款副标题为《黄昏公主》的作品，以系列前所未有的画面表现，和趋近于真实的风格让玩家见识到了一款全新的《塞尔达》。游戏中林克可以变身为狼人的设定颇为有趣，而这次的林克，是与之前完全不同的存在，它的目标，是超越《时之笛》这款的经典之作。最终，原本预定在NGC平台发售的《黄昏公主》，成为了Wii的首发游戏之一（NGC也有份，但Wii版才是重点）。Wii的体感操作赋予了这款动作RPG别样的乐趣，也正是有这样的大作保驾护航，让Wii取得了不错的开端。



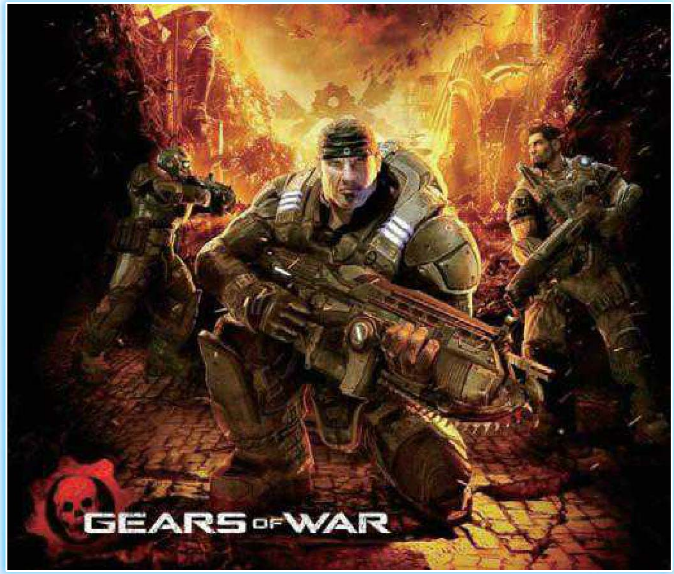
CHECK 7 马里奥

作为一个世界级的活招牌，马里奥大叔在任天堂的主机战略中绝对占有举足轻重的地位。只是没想到在05年的E3，这位水管工的曝光率是如此之高。和Konami共同打造的舞蹈游戏《马里奥DDR Mix》、和Hudson共同开发的《马里奥聚会7》以及自家出品的《马里奥与路易2》、《新超级马里奥兄弟》以及《马里奥赛车DS》，可谓是无孔不入，丧心病狂。看到这些我仿佛整个人都马里奥了，如果当时有兵库北的表情的话，那一定是我最真实的写照。不过不得不让人佩服的是，无论任天堂如何透支《马里奥》系列的影响力，却丝毫不影响玩家对他的狂热喜爱。这份坚定的感情，我想不会有第二个游戏角色能够超越。



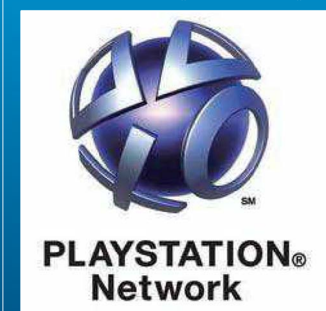
CHECK 8 战争机器

比起在索尼的发布会上展示的一段虚幻3引擎技术视频，Epic Games对于微软则要务实许多。和微软共同打造的《战争机器》这款秘密武器，让我们见识到了虚幻3引擎在具体游戏表现中的强大实力。不仅对自家的引擎技术做了绝好的宣传，《战争机器》也很快成为微软第一方游戏中的标杆，毫无疑问是一场双赢的买卖。



CHECK 9 互联网发展

2005年是互联网快速发展的一年，三大主机厂商都十分重视自家主机与互联网的融合，当然任天堂对于互联网的理解有些让人不敢苟同。而索尼和微软方面，无线网卡已经成为了新主机的标配，全新的网络服务也应运而生。索尼主打完全免费的PSN服务，玩家无需额外付费就能享受完整的网络功能，微软方面则是推出了付费的金会员功能，力求为玩家打造一个更加稳定优质的网络平台。可以说两大厂商虽然在运营的理念上有些不同，但对于单机向线上娱乐的转变把握都很及时。这也让一些原本在单机体验上并不出彩的游戏，凭借线上的乐趣而大获成功，最典型的例子大概要数PS3的《白骑士物语》。



结语

05年E3的林林种种，如果不是特地去回顾，许多细节都已有些模糊。只是今时今日回味起来，也颇有些独特的滋味。

八年来，虽然国内的游戏行业仍然处于一个较为封闭的状态，但已经逐渐引起越来越多人的关注和正视。八年前，前往E3报道的中国媒体屈指可数，而现在，越来越多的国内专业纸媒、网媒都开始大篇幅地向玩家传达这一游戏盛会的信息，甚至于在E3的展会上，我们还能够看到国内开发商的身影和他们展出的作品。

而作为一个游戏媒体人，八年的时间，让我见证了一个主机世代的开始和结束，只是谁也无法预料八年后是一个怎样的世界。

不过纵然一切都会改变，但游戏人的心不变。

让我们期待着，下个世代，再回首。



天使之城陌路行
——E3 2013游记

直到踏上洛杉矶土地上的那一刻，我才发现自己原来一直暗暗憋着一口气。或许自今年二月份我得知自己有机会前去 E3 时，就暗暗地憋上了这口气，它像是一个隐蔽的气球，顶在了我的胸腔中，让我时不时地感到喘不过气来。准备材料，申请护照，申请参加 E3，申请签证，然后是焦急而漫长的等待，期间还有汹涌而至的悲观和不安，夹杂着繁重的工作。这是一种无法分享和说明的感受，不置身其中就无法体会。只有当一切都终于尘埃落定，我才终于缓过气来，开始享受在异国土地上的奇妙旅程。



CHECK 1 一路顺风



到底现在交通设施有多发达？我以前的答案是坐坐和谐号就知道，但在去了洛杉矶后，我得改口说去一趟香港机场你就知道。在前往美国的这一路上，我惟一走得最长的路是从宿舍前往地铁站的那一段，也不过是十分钟左右，之后所有交通设施都被连成一线，先是乘搭地铁来到蛇口港，中间除了走进港口时要走那么一小段路，完全是搭乘交通工具。之后蛇口港乘船前往香港国际机场是直达，而且从登场港口前往机场乘搭的是内部的地铁，直达行李托运处。在机场里面走到登机口还是要花点时间的，但主要是因为这里面积颇大，而且值得逛的商铺也不少。于是这一路上我们坐的时间比走的要长个几倍，哪怕带着大件行李也是轻松自如，现代社会的优越性展露无遗，把我这个长年没有出过国的土鳖阿宅震得一愣一愣的，也开始对于更为发达的美国能够提供的交通运输条件充满了期待。

随着我们登上飞机翱翔高空，并且在韩国的首尔顺利转机，我对于美利坚的期待自然也是水涨船高。在长达 11 个小时，只能缩在经济舱座椅上勉强入睡的那些时刻，我闭上眼努力回想自己看过的美剧，想要描绘出剧中所展现的那个洛杉矶，例如《美女上错身》中的城市，《加州靡情》里似乎永远都铺满了阳光的街道，还有《90210》中豪华的比弗利山大宅。然后我悲哀地发现，其实没有哪一部美剧真正地展现过洛杉矶较为直观的全貌，留在我脑海中的只有点点碎片，还不时和纽约、旧金山还有芝加哥等美国大城市混成一体，难分难辨。


■直到这一刻，我才真切地感觉到自己身在异乡。









但当我熬过了气流震荡和长途飞行带来的不适，拖着行李走出洛杉矶机场时，一时竟有点失神。机场的接送大厅并不宽广，走上大堂的斜坡边沿上挤满了人，一个个趴在栏杆上用期盼的眼神扫视着我身旁每一张面孔，寻找着熟悉的脸容。踩着陈旧的地砖，我一步步走向出口，甚至有种回到了国内火车站的错觉，要不是各种划过我眼帘的红头发、绿眼珠和黑皮肤，这里的光景似乎根本就无法令人觉得是一个发达国家的机场模样。

这种错愕感在我们遇到了前来接机的霍比特人小哥，并与他一同走出接机大厅时仍然存在，机场外的构造与深圳机场极为类似，我甚至觉得自己有点辨不清到底是哪个机场在模仿对方。不过一阵寒意攀上我裸露在外的皮肤，让我清醒了过来。6 月的洛杉矶温度并不低，但是特有的干燥天气让这个地方有着一种类似沙漠般的气候，在被太阳照射时，我们会感到一阵燥热，可是只要躲在阴凉处，就会察觉到四处吹来的竟然是一股股低温的寒风。

旅途小趣闻之换船出行

UCG 报道组每次出国基本上都是从香港机场出发，以往我们都是于深圳当地打的去皇岗口岸，过关之后坐上直奔香港机场的大巴。这次我们换了另一条路线：坐船。这条路线是这样的，在深圳搭乘地铁蛇口线到深圳港，然后坐船到香港机场。这条路线的优点在于更加舒适，除了从深圳港地铁站出来走到深圳港需要步行约 3 分钟外，其他时间完全处于空调环境中，而地铁和船的舒适度是大巴所不能比拟的。如果你有晕船的毛病，也不用担心。因为从深圳港到香港机场只需要 30 分钟，而且靠近陆地，不会有大风大浪。

从深圳港到香港机场的船票价格为 260 元人民币，比较高昂。但如果你是出国旅行的话，可以在办理了过关手续后退回 120 元港币的离境税，这下算起来的话其实和打的 + 大巴的费用是差不多的。更重要的是下船之后直接就能来到候机厅，不用和普通旅客一起排队办理登机手续。不过需要注意的是，快船为每小时一班，按照规定旅客必须在起飞时间 3 个小时之前到达，才被允许上船。所以想坐船的人应该先到网上查阅一下各班次的时间再决定自己何时出发。

回国之时同样可以选择坐船。由于不存在退税问题，快船的票价被定为 190 元人民币。坐船离港的好处是无需过关和领取行李，下了飞机即可直接上船。只要将自己的行李票交给售票员，即可将自己的行李自动托运上船，等到下船之后再到指定处领取。下船之后还是需要办理过关手续的，不过由于人少，通关速度大幅加快。诚意推荐！

旅途小趣闻之仁川掠影

和前几年一样，这次 E3 出行我们依然乘坐的是大韩航空，其原因只有一个：便宜！不光是我们 UCG，好几家国内媒体都选择的是大韩航空，土豆网一行人甚至连航班都和我们一样。不过坐大韩航空的飞机有个问题，就是中途需要在宇宙中心——韩国首尔转一次机。去美国的时候等了两个小时，而离开美国的时候则足足耗了我们 5 个小时。

由于我和稀饭都没去过韩国，所以对于这次转机没有什么不满，甚至还有点兴奋。不过机场毕竟是国际化的场所，首尔机场看起来就和其他机场一样，区别不大。若不是满眼看不懂的韩文，你说这是香港机场我也相信。首尔机场其实坐落于仁川，喜欢历史的我一下子就想到了朝鲜战争。1950 年，正是麦克阿瑟指挥联合国军在这里出奇不意地登陆，一举扭转了朝鲜战争的局势，才导致志愿军入朝作战。不过很显然，在这个国际化的机场里，是不可能看到一点儿有关这段历史的表述了。

旅途小趣闻之飞行感受

从香港到洛杉矶，我们是从北京时间 6 月 7 日下午 2 点半起飞，于洛杉矶时间 6 月 7 日下午 3 点抵达。实际飞行时间约 16 小时，但日历上才经过一个小时，这种感觉很是不可思议。中间经过国际日期变更线时，总觉得似乎应该跳个成就。(笑) 我和稀饭两人都是第一次坐这么久时间的飞机，不用说自然是各种难受。幸好飞行上各种娱乐齐备，不仅可以看好莱坞大片，而且能用手柄玩游戏。可以玩的游戏中甚至还有《12 人街霸》，而飞机上配的手柄也不至于完全没法打。当然对于我们来说，只要有插座就足够了，要知道我在出发前可是往两部手机一部 iPad 里拷了近 20G 的片子。



CHECK 2

广阔之地

“我们大概要多久才能到目的地？”坐在本田车的后座，有点不习惯地调整着肩上的安全带，我忍不住问正在驾驶座专心开车的霍比特人，身旁的纱迦已经因为不堪时差的折磨沉沉入睡。和上一回有过来人星夜带路的胜负师不一样，这一次我和纱迦都是初来咋到，对于美国道路条件和行车耗时毫无概念，经过了一开始的新奇后，漫漫的行车路很快就让我们两个在飞机上没睡过好觉的可怜人觉得受不了。

“大约还有 20 分钟吧，要看路况。”

霍比特人的回答让我一阵无奈，同时也深切地感受到了汽车在美国的必要性。我刚提起这个话头，就从霍比特人处听到了不少关于美国开车方面的知识，例如他一开上名叫 Free Way 的高速公路就进入了最左方的车道，这条车道有什么特别？根据法律规定，只有搭乘两人或以上的车辆才可以走这条车道，一般单人驾驶的车辆不能进入车道，

不然立刻会被罚款。所以在交通繁忙的时候，这条车道一般会相对畅通，而如果想要获得这种便利，有车一族们可以考虑和邻居或朋友拼车出行，这样就变相减少了路面上的行车数量，既改善了交通，也节省了燃油，还减少了碳排放，一举三得。

这种巧妙的行政管理方式让我领略到了美国人的特点，比起强权式的监管，他们更倾向于订立严厉的法规，却又预留出足够自由的选择，既保证了秩序，却又不会剥夺选择的权利。

另外一个令我惊奇的是，美国并没有像我们的大城市般地禁止摩托行驶，所以我们不时可以看到摩托车在车流之间呼啸而过，车子的类型还各不相同，既有类似赛车般地竞速摩托，也有霸气十足的哈雷。原本我以为这是老美的浪漫，没想到听到我提问的霍比特人摇摇头，说那都是老美在瞎开，一般情况下摩托是不应该穿行于车流间，而是乖乖随着其他车辆一起行驶。

这下大家知道了吧，在美国其实也有不守规则的人，和国内没什么不一样。但有趣区别在于东方人的集体思维总是凌驾于个人思维之上，于是羊群心理也就特别严重，往往一个人做了违反规则的蠢事，身后就跟着一群人争相效尤，生怕迟了会吃亏。而更注重个性的老美却是我行我素，一路上虽然不时碰到呼啸而过的摩托，但也能够看到许多老老实实在车道上和汽车一起行驶的摩托，两者同时并存，互不矛盾。

最后一样令我印象深刻的，则是美国对于汽车排放的严格要求，因为天气有点燥热，所以路上我们打开了车窗，任由加州干爽的空气涌进车内。如果在国内，这种做法代价往往就是稳到一股股的废气味，但在行驶往目的地的一路上，我们时有因堵车而停住的情况，却从来没有闻到浓烈的废气，这对于我个人来说还真是个新鲜体验。事实上，我们当时正在乘坐的本田车是属于霍比特人的女友，而他需要借来一用恰恰就是因为他的丰田车出现了部件问题，排放废气浓度超标，为了不被罚款，他只能花上 700 美元去修理，车子自然也暂时用不了了。

“那你女朋友上班要怎么办？”我禁不住好奇问道。

“只好乘公交车了。”霍比特人脸上闪过一丝羞愧，当时我认为只是他心疼女朋友需要和一群大老爷们挤公交，但没多久我就了解到，他借来女朋友车子还真是让她付出了不小的牺牲。原因无他，加州是一片很广阔的土地，哪怕是在洛杉矶这个城市生活，只要不是住在市中心，就必须需要车辆代步，因为公交虽然有，但很难覆盖整个地区，有时候乘公交到了目的地附近，还要走上好一段路，所以没了车，就等于失去了便利的移动手段，为了载我们一程，霍比特人冒上了回家后被罚跪主板的风险，实在是令我们感动不已。



旅途小趣闻之时差问题



早就听闻倒时差是个苦差事，不过大概是因为 E3 期间太累，我和稀饭两人都是倒头就睡，睁眼就醒，不禁为自己超强的适应能力而沾沾自喜。在洛杉矶时惟一觉得不爽的是饮食没规律，前一分钟还觉得很饱，后一分钟突然就想吃东西。问了下霍比特人，原来这种生物钟紊乱的表现也是时差问题的一种表现形式。不过比起睡眠问题来，这种程度的小问题还是可以接受的。整个 E3 展期间，我就只有 6 月 9 日晚上那一觉睡得不好，原因在于当天下午注册 EA 发布会时，入场证是一条橙色的手环。手环采用一次性设计，一旦脱下或损坏就无法入场，害得我整个晚上都担心受怕……

CHECK 3

华人之城

圣盖博（San Gabriel）是属于加利福尼亚州的其中一个城市，位于主要城市洛杉矶的东方，这里有相当不少的华人在附近居住，所以整个地区当中也充满了各种中文招牌，连我们居住的希尔顿酒店也不例外。

因为加州位于地震带，所以房屋往往只能建到六层高，一般商铺都是平房，所以这里看起来一点都不像是发达国家的城市，按照过来人星夜所说，简直就是城乡结合部。事实上整个加州的大部分城市都符合这种描述，但城市的配套设施都是发达国家级别的，生活所需的水、电、网一个不缺，大超市零散分布在城市各处，商业店铺开满了大街两旁，但都是以生活用品和服饰为主，当然还有哪里都少不了的银行和中介。

在入住酒店前后，我曾不止一次对霍比特人表示过，美国的城市构造总是令我有点疑惑。在我们国家，大城市的发展往往是大刀阔斧，这里拆那里建，整个城市的结构被紧密压缩，商业中心是见缝插针地放在适合的地段，还肩负着满足一整个区域居民的消费和娱乐需求的重任。但在美国，起码是在加州，城市这个单位似乎更接近我们国家的“区”，因为它们并不是各自相同，而是干脆连成一片。

例如我们到美国时吃的第一顿饭，是在圣盖博旁的阿罕布拉（Alhambra）一家名叫 AppleBee's 的西餐厅连锁店中解决，而从圣盖博前往阿罕布拉只需要 20 分钟的车程，这在我们国家是比较难以想象的事情，去掉路况和过关的时间，哪怕是从深圳市中心驱车前往香港也肯定需要花上一个多小时，20 分钟就跨越了一个城市听起来简直是神话。

因为这种奇特的城市结构和加州的地广辽阔，加州人的生活范围变得非常大，而且这里的土地不像国内，没什么 70 年使用期限，谁买了就是谁的，自然不存在强拆规划这种离谱的事情，所以商业设施往往都是星罗棋布，并不规则，如果没有车，想要正常生活恐怕是各种绝望。

不过这也导致了一个问题，我们总觉得在美国时间很不经用，从一个点到另一个点要十分钟，再去另一个点要十五分钟，一天的时间就在驾车行驶的过程中悄悄地耗光了，往往等解决晚上温饱回到酒店已经是十点以后，对我这种习惯晚上刷刷微博看看论坛还要看点漫画的深闺老宅实在是折腾。不过或许是拜每天晚睡之福，除了第一天外，我没怎么感觉到时差带来的睡眠问题，吃货本性配上老美的大分量食物也是相得益彰，无怪乎才第三天霍比特人就感叹道我在这片异国土地上活下去应该是不成问题。

当然，如果哪位华人来到这里觉得自己还是很难适应老美的生活饮食，圣盖博实在是个避难所般的存在。例如解决了我们两天早上温饱的天津饭馆，早餐卖的是煎饼果子和油条，还有豆腐脑和豆浆，我们听了去年来过的胜负师的推荐，前来一尝外国中餐风味，没想到口感相当棒，而且我图好玩似地发到了微博，竟然还被几位天津读者鉴定为正宗天津口味，实在令人捧腹。

这家店里放的电视节目是凤凰卫视，店员和顾客也都是华人，大家都是说一口地道的国语，餐单自然也是中文的，加上店内完全是中国风的装潢布置，虽然远离祖国，却硬是营造出了家乡的感觉来，非常神奇。

CHECK 4

人情世故

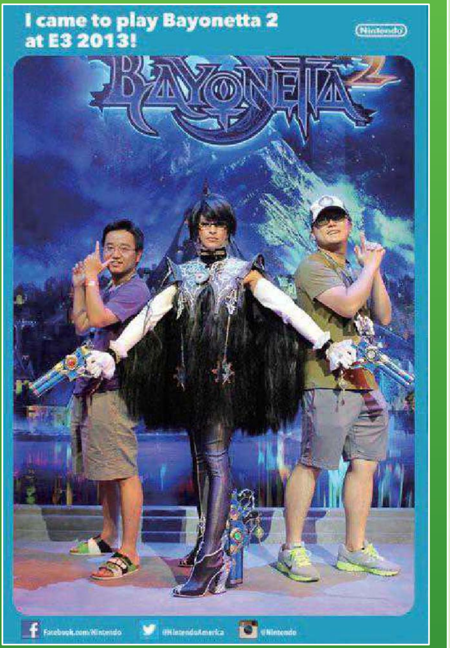
当那位老黑人推开快餐店的门，视线撞上我好奇的目光时，竟然没有转开，而是快步走到我面前，讲起了口音极为浓重的英语。我没能听懂他的话，却能够看懂他祈求的神情，没错，这就是我在美国遇到的第一次乞讨。

已经完全习惯了老美口音的霍比特人走过来帮我解了围，听着老黑人和他对话，我才搞明白他是在问我们有没有一美元可以给他用来买点水喝。在霍比特人翻找钱包中的零钱时，我上下打量着老黑人，他虽然皮肤黝黑，但个人卫生维持得很好，身上干干净净，衣服也相当整洁，完全看不出是需要靠乞讨过日子的人。最终，因为没有零钱，霍比特人递给了老黑人一张五美元，他笑眯眯地收下，还礼貌地问需要把钱找散然后将四美元还回来吗，在得到否定的答案后便满足地坐到了附近的快餐店椅子上，和似乎已经是老熟人的店员们打着招呼。

我在一旁有点尴尬地看着这一幕，当时我身上全部都是一百美元大钞，自然不可能也给老黑人来点小心意，可我也搞不懂他的身分到底算是乞丐，还只是一个手头有点紧的老人家。霍比特人在事后跟我解释道，美国虽然已经很大程度上解决了种族歧视的问题，但并不能从根本上解决这一切，所以一个上了年纪，没有受过良好教育的老黑人就会面临找不到工作的困境，出于生存的需要，他不得不靠现在这种方式来过日子。遇到这种有困难的人，一般美国人都不会拒绝施以援手，所以这位老人处于一个微妙的境况，他不是一个职业乞丐，而是一个普通市民，努力地试图维持自己的正常生活，但无可避免地需要用一种损害尊严的方式来达成这个目的。

霍比特人还告诉我，在美国，因为福利政策比较完善，有部分黑人甚至堕落到了每天不工作，无所事事，只靠着政府补贴过日子的地步，也算是发达国家才能够见识到的悲哀了。

在我们造访的第一个超市附近，我们还见到了加利福尼亚州的土著，也就是墨西哥人。早在这片土地被命名为加利福尼亚州前，它曾和另外一块土地一同被称为加利福尼亚省，是当时殖民到这里的西班牙帝国开拓的新领土。1847 年美国与墨西哥爆发战争，作为两国之间的接壤之地，加利福尼亚省最终被两国各占一半，上加利福尼亚被美国统治，最终并入联邦，成为了今天的加州，所以这里曾经是墨西哥人的土地，而直到今天，在野外的地貌和生长的植物都仍然带着浓厚的墨西哥风格。





在充满了白人和黑人的加州土地上，肤色介于两者之间的墨西哥人还是很好辨认的，如今虽然他们已经是美国公民，不会再穿着传统装束，但他们的精神风貌似乎还是残留着传统的特色，根据霍比特人介绍，墨西哥人在一般美国市民眼中就是体力劳动者的代言人，他们身强力壮，耐力十足，非常适合充当苦力。但是墨西哥人似乎非常满足于靠这一类方式维生，他们并不向往着更优越的生活和更轻松而收入丰厚的工作，这可以被读解为知足常乐，但是在富有进取心的白人和黄种人看来，也是一种不思进取的生活态度，并不被赞赏。

正如去年胜负师所说的那样，年轻的墨西哥女性的确有着令人难忘的妖娆身段，今年 E3 任天堂展台就请来了一位有着墨西哥血统的模特来 COS《猎天使魔女 2》版本的贝姐，性感的服装衬托上性感的身躯，让人觉得仿佛就是贝姐横空降临现实。

CHECK 5

百元大亨

“你有这么多一百元?”霍比特人在看到我第一次购物付款时便如此感叹道，让我吓了一跳。在国内，因为近几年物价飞涨，银行的 ATM 里吐出来的也是一张张红艳艳的“毛爷爷”，每个人身上随时带着一两百块钱人民币实在是再正常不过的事情，而且就算是一百块钱也干不了什么大事，随随便便在外面餐厅吃一顿好一点的，起码得花掉一半以上。

但在美国，最流行的货币金额是 20 美元，一般在银行 ATM 取款时，如果没有特殊要求，吐出来的也是一张张的 20 美元。百元大钞面额很高，很多地方会因为找不开而拒收，我第一次消费的时候算是运气好，2 美元左右买了一大捆蒸馏水，大约 20 瓶左右，掏出一百美元后，超市的收银小姐略一犹豫，最后还是靠着跟其他收银员交换散钱才终于找给了我足够的零钱。

我当时收到的零钱中几乎包括所有目前流通的不同面值的美元，纸币是 20 美元、10 美元、5 美元和 1 美元，跟国内同等面值的钞票用途差不多，只不过美国物品价格比例较低，所以往往一两美元就可以解决问题，而不像国内那么有时候 20 块钱都未必能买得到想要的东西。例如我最爱喝的星巴克拿铁，在国内要起码 27 块钱，而在美国只需要 2.75 美元，我甚至不都用不上 5 美元，两张纸币加三个硬币就可以解决问题，就更不用说加上汇率换算过来都还要比国内便宜了。

硬币方面是一美元、25 美分、10 美分、5 美分和 1 美分，对于早已脱离了分钱概念，最低面额货币是一毛钱的我们来说，美国的硬币系统显得有点诡异。

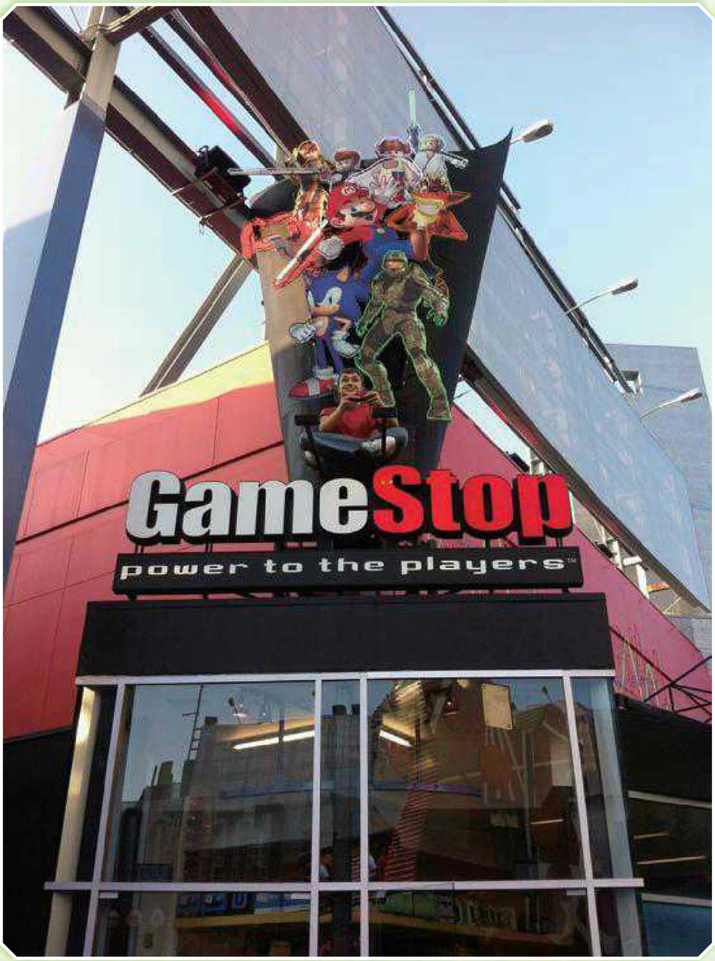
先是很特别的 25 美分，原名是“Quarter”，也就是四分之一的意思，这是我们货币系统中不存在的单独面值货币，却是美元体系中最常用的硬币，往往适用于需要投币的场合，例如环球影城中的望远镜和自动售货机。

然后是 10 美分，等于我们货币中最低面值的一毛钱，因为是整数，使用起来倒也不是特别困难，但它有个很诡异的地方，明明面值比 5 美分要大，形状却比 5 美分要小，搞得我经常弄混。

最后要吐槽的自然是 5 美分，这个只有半毛钱面值的硬币不但很混蛋地比 10 美分要大，更糟糕的是，它长得和 25 美分还挺像！于是以上这三种硬币构成了一个奇妙的认知死循环，它们使用的是几乎一致金属打造，基本没办法用材质分辨面值，而更过分的是，它们的面额都只是币面上众多繁复花纹中的一小行字，不



拿起来凑近了看根本无法辨别。因此，在美国的这段时间中，我甚少使用硬币，毕竟不好让人家店员等着我拿起一个个硬币慢慢看个究竟。于是我主要把它们用来付房间清洁的小费，最后在快要离开时，我干脆只为自己留了一套完整的美元硬币，将余下的硬币都留在了书桌上作为清洁工的小费，不知道这笔小小的意外之财能否为他或她换来一天的好心情。



CHECK 6

偶遇圣地

在到达美国的第二天，因为展会尚未开始，我们便在霍比特人的带领下前往环球影城游玩。因为他已经玩了七八回，实在腻味，就给了我们一张指引地图，然后跑回家自己宅去了。

老实说，当时我对自己这个学哑巴英语的中国人口语能不能应付交流需要还有点忐忑，生怕自己连个票都买不好，到了售票处就四处仔细打量，然后还真被吓尿了，因为票价虽然是写着美元，但却有超过十种，前头写着的全部都是短语，偏偏还有几个我认不得的单词。

还好临行前痛定思痛换了智能手机，还下了个英语词典应用，临急抱佛脚地一查，在才发现完全是自己吓自己。最便宜的那种是限制身高的小童票，我这种牛高马大的家伙是铁定享受不到了，中等价格的就是正常门票，84 美元一张，而且竟然买了以后可以当年票用。至于要贵上接近 60 美元的则是头等票，等于花钱买特权，不但可以排专用的队伍提前进入娱乐项目玩，在某些项目中还有特殊的专用区域，例如看未来水世界的表演可以坐视野最好的中央座位等等。

比起看懂票价，和售票员小姐沟通就简单多了，她的发音带着些许口音，但还算标准，我拒绝了她推荐的头等票，为自己和纱迦各买了一张 84 美元的普通门票，然后第一次踏进了环球影城。

对于我们两个游戏宅来说，在环球影城一天遇到的人恐怕比我们一年到头能够遇见的人还多，排队是这种地方最大的主题，而我们俩又都是第一次来，缺乏经验，所以最终也只玩了大约五个项目，时间大半是花在排队上，不过幸好排上的项目都还算精彩，尤其是胜负师和星夜去年失之交臂的变形金刚 3D 过山车，精彩程度简直难以形容，整个内容长度适中，体验绝佳，简直是融合电影和现场体验的最佳范例，要是以后电影都按这种方式来发展和制作，那绝对是一大



福音。

但这一次来到环球影城，我个人的最大收获反倒是遇见了一家欧美宅店，要说打个比方，就好像阿宅跑进了秋叶原的虎之穴。这家店铺贩卖的主要是美式漫画、画集、超级英雄手办和海报等等，对于我这种欧美宅简直就是圣地。原本说好要和纱迦在商业街逛一圈消磨时间的我最后在这家店里就几乎把时间都耗光了，不过因为预算问题，最后也没有买什么特别夸张的东西，只是用 25 美元买了一本《蝙蝠侠 黑暗骑士传说》画集，记载了蝙蝠侠从最开始连载到现在为止的漫画造型和故事演变历程，对于喜欢蝙蝠侠的爱好者来说，也算半本圣经了吧？（笑）

至于我们之后遇到的另一处圣地，自然是属于玩家们的圣地，那就是欧美最大的游戏零售连锁店之一，GameStop。对于我个人来说，欧美游戏连锁店看起来总是有点令人不习惯，游戏被一个个地陈列在货架上，一览无遗，比起香港信和中心那些狭窄的小铺面要大气得多。但问题是，每一家 GameStop 看起来都是一个样，拜集团化经营所赐，每一个店铺虽然面积有差别，摆放的游戏和预定内容的货架也几乎是一个样，当时尚未发售的《最后生还者》、月底即将发售的《死侍》还有大红大紫备受关注的《宿命》都是预定货架的座上宾。惟一比较有看头的，可能是每家都不太一样的二手游戏区，但正如去年胜负师所说的那样，这些二手一般卖相都不怎么样，加上价格定得也不是特别有吸引力，实在很难勾起我们的购买欲望。看了一两遍后，我估计自己以后要是再有机会来美国，GameStop 的大门是不用进了。

旅途小趣闻之排队优先

来洛杉矶自然要去环球影城。环球影城的门票为 84 美元，不过还有一种名为 Front of Line Pass 的门票，价格要贵上 60 美元，其效果为所有排队项目可优先进入。多掏 300 多人民币少排点队，值吗？我和稀饭都觉得不值，于是没有购买。但进去之后才发现多掏这 300 多人民币还真不亏，因为热门项目的排队人数实在太夸张了，动不动就是一个小时甚至更长。看到这种情况，我们不仅想起了如今的国内网游手游页游，就像神喷詹姆斯的最新发言：“你们游戏里的英雄就是他妈一个白痴，花那么多的时间和精力，给他升级到很高的水平，然后霸气地出去在 PK 中，死在了一个 RMB 玩家手中！”不过后来问了下当地土著，才知道这个排队优先券在每个项目只能用一次，看来我这连看变形金刚 3D 过山车十遍的计划得搁浅了。

旅途小趣闻之心照不宣

考察洛杉矶当地游戏店自然是此次 E3 之行的一个环节。而说到当地的游戏店，Gamestop 可以说是占有绝对优势。随着地段的不同，Gamestop 的规模有大有小，目前见过最大的一家位于环球影城。连锁店可谓有好有坏，坏处就是内部结构都差不多。Gamestop 里占地面积最大的当属 X360 游戏，毕竟 X360 在美国已经连续多年占据销量榜座了。和国内不太一样的是，这里的大作降价幅度并不高，二三线作品则是降得很厉害。二手游戏货架同样占据着很大位置，我在这里看到了一张成就神作《国家地理问答》，才 9.99 美元，心里十分犹豫。这时一旁的店员看到这个情景，微笑地用英文问了句：“打成就？”我用力地点了点头，店员脸上顿时浮现出“彼此彼此”的微笑。中美成就犯的心脏从未如此贴近有木有！





CHECK7 异乡国人

“我地食西餐，重点唔系食野，而是感受果种韵味。”（我们吃西餐，重点不是吃东西，而是感受它们的韵味）

在 AppleBee's 品尝我们的第一顿美国大餐时，除了霍比特人，我们还有一位重量级嘉宾，那就是为了方便我们而贡献出爱车的霍比特人“准夫人”Victoria，为了答谢她，自然要请她吃一顿好的。

她和我一样是地地道道的广州人，难得遇上一个正牌的老乡（不正牌的是那些同是说粤语但总喜欢夹两个英文单词的香港人），便忍不住要说说家乡话，这一来可苦了不懂粤语的纱迦，所以霍比特人立刻用国语接过话头。

“每次只有你是在感受韵味，我是真的就是吃东西而已啊。”

Victoria 白了他一眼，没有反驳，看来这孩子晚上回去又是跪主板的命了。

www.PDFzazhi.com









觥筹交错间，我出于好奇，问了霍比特人和 Victoria 不少关于在美国生活的问题，关于他们私人的内容，这里自然就不会提及了，但一些有趣的细节倒是可以分享，例如我们的霍比特人童鞋原来到了美利坚之后入乡随俗，也开始直接用老美的快餐解决温饱，结果胖了足足 20 磅。而且在认识 Victoria 之前，他基本是就近解决三餐问题，像现在这样四处寻找好吃的餐厅还是两人开始拍拖后才有的事。如此算来，我和纱迦算是捡了个便宜，在之后的几天一一尝试了他们发现的美味餐馆，大饱口福。

最后，我们话题转到了吸烟上。在美国，很多公共场所都是禁止吸烟的，只有专门的吸烟区可以，而我偶然经过这些区域时，却注意到女烟民的数量似乎一点也不逊于男性。对于这种现象，Victoria 认为主要是生存压力所致，她不无感慨地承认，如果不是现在有个男孩子在照顾自己，搞不好也会染上烟瘾，因为美国虽然性别歧视问题远没有其他国家眼中，但讲究公平的美国人在对待两性差异上却又显得公平过头，将男性和女性置于同一个职场标准下。而事实上因为生理和心理上的差异，男性和女性员工在某些方面的表现肯定存在差异，硬性地把女员工套进男员工的标准中不但会令她们感到受不公对待，也容易诱发性别对立，高居不下的生存压力会令更多的女性寻求发泄途径，吸烟只是其中之一。

所以讽刺的是，绝对的公平，却恰恰是一种不公平。没有一种和谐，是能够不经思考便实现的，在这一点上，美国和我们的国家一样，都存在着缺乏深入思考的问题。

毫无疑问，身为异乡人，霍比特人和 Victoria 都面对着各种困难，但仍然找到了属于自己的生活步调，而他们只是留学生，那移民来到这边的华人们又是过着什么样的生活？

第二天早晨，在天津饭馆吃早餐时，霍比特人趁机向我们介绍了一下美籍华人们的情况。从最老的那一辈算起，想在美国的华人已经来到了第三代人，在我们不远处的圆桌上就坐着那么一群年轻的华人。霍比特人偷偷比了比这群人里身材最壮硕的华人青年，告诉我那就是第三代华人的典型，虽然是东方人面孔，受的却是完全的美式教育，甚至不会说中文，饮食习惯也在美式和中式之间摇摆，还有着像老美般的健身习惯，用我们国内的说法来形容，就是一个“ABC”（只会说英文的华人）。

用一句简单的话来说，那就是一个东方人的身体里有着一个美国人的灵魂，这种错位的尴尬会伴随着他们一生。哪怕是在民族大融合的美国，有一个无可否认的现实就是，各个民族一般还是倾向于和同族人之间交流，而不是和其他种族的人交流，或许个体之间有例外，但大的群体之间仍然是呈现出这么一种趋势。于是第三代华人成了像是蝙蝠般的存在，对于美国人来说，他们是中国人，而对于中国人来说，他们是美国人，于是，他们成了没有故乡的人。

“或许到了第四代华人成长起来的时候，他们才有望能融入主流社会吧。”霍比特人边说边摇了摇头，暗示着这也不过是个美好愿望而已。



旅途小趣闻之食在洛城1

衣食住行是人类生活的基本需要，这其中“衣住行”三项在出发前基本解决，惟有“食”这一项不到美国实际体会是无从得知的。不过实际到了洛城，才发现这还真不是什么问题，这边的东西普遍可以用“好吃”来形容。

洛杉矶美食有两个特点，一是种类繁多，因为这里有来自世界各地的移民，因此什么地区的食物都有。由于加州的墨西哥移民特别多，其饮食习惯已经融入了美国人生活的方方面面；二是分量巨大，汉堡包之类的倒还好，牛扒、烤肉之类的实在是吃得撑死。更别提大餐厅一开始都会送无限量供应的面包了，不过我们实在是不敢多吃，不然正餐就完全吃不下去了。看看旁边老美们一口一个的豪爽英姿，终于明白为何美国有那么多胖得吓人的家伙了。

旅途小趣闻之食在洛城2

到了美国才知道英语不好，这点在点餐时尤为明显。由于掺杂了各地美食，很多单词都

来自于其他国家的语言，图省事的老美直接拿来就用，其结果就是不实际点上一点，你都不知道这是什么东西。在我们下榻的宾馆附近有一家名为 AppleBee's 的西餐厅，这里供应了大量墨西哥美食，虽然都是些完全不知其义的菜名，但味道都不错，深受我们好评。值得一提的是菜单里对辣度的描写，最辣的级别是“I can't feel my mouth!”，虽然生动，但实际上并不算辣。

旅途小趣闻之食在洛城3

喜欢海鲜的朋友在洛杉矶可以大快朵颐了。这里的海鲜称得上是价优质良。大肉蟹和大龙虾都是 14 美元一磅，一磅是九两，大家算一下就知道有多值了。所谓的大肉蟹和大龙虾都是海生，在国内只有高档餐厅里才有，而且价格高昂。在这边餐馆里直接按重量收费，除小费外无需再付其他费用。一斤肉摆在你面前任你大啖的感觉实在太爽了，不过爽归爽，个人认为还是大闸蟹小龙虾的口感更加精细。这可能和老美料理不甚讲究有关。据霍比特人描述，有一种青螃蟹（Blue Crab）的味道接近于大闸蟹，可惜季节不对，吃不上。

CHECK 8 终有别时



来时，我觉得洛杉矶机场又破又小，走时，我才发现这里面积颇大，因为候机大厅和到达大厅所在的位置并不一样，我看到的风光自然也有所不同。这也是我对整个美国之行的最大感受。来时，我期盼着看到一个现代化的大都市，结果去却发现洛杉矶是个一马平川的地方，除了市中心外鲜少有两层以上的房屋，走时，我却已经完全明白到它所蕴含着的魅力和动人之处，并对将要离开这里感到依依不舍。

美国的生活并不是完美的，而是和我们的生活一样充满了遗憾，然而在内心中，美国人和我们追求的并没有什么不同，一样是幸福和个人价值的实现。只不过当我们挣扎于金钱和利益之间，为了婚姻和家庭而疲于奔命时，他们却往往敢于抛弃现有的生活，去追求新的刺激和新的体验。这里面没有对错之分，只有价值观的差异和思维方式的分歧，而在内心深处，我更为赞同他们的想法，所以这短短的一段旅程，也给予了我不一样的人生启示，展现了我以前不曾看到过的未来。

或许这便是远行的意义所在，将自己抽离出熟悉的环境，却让我们能够更客观更冷静地审视自己，并找到新的生活动力。

尝完了在美国土地上廉价得不上档次的哈根达斯，我们和陪伴征战多日的霍比特人依依惜别，并相约在 QQ 上保持联系。明年今日，已经习惯了美国人生活方式的他可能会离开洛杉矶前往其他地方生活，迎接全新的挑战，所以这一别，就不知道能不能再见上面了。

登机时已经是深夜，我在飞机起飞后瞟了一眼窗外的风光，夜幕之下的洛杉矶只余下零星的灯光，就像是寥落的星空，也像是随时会燎原的星火。我还尚未完全离去，却已经开始期待着再次回到这里。带着这种心情，我闭上眼帘，沉入了梦乡。

LA，明年有缘再见。



热点追踪

NEWS REVIEW

深度解读业界动向
全面剖析要闻因果

Xbox One 内部探秘 潜入微软实验室

在一个隐秘的研发大楼里

微软的 200 人团队正在打造次世代娱乐中心

在 Xbox One 正式对外公开之前，微软邀请了几名记者参观他的实验室——进入到 Xbox One 的研发第一线。微软曾表示，Xbox One 研发项目的保密措施已经做到公司有史以来的最高级别，坚决防止任何形式的泄密。

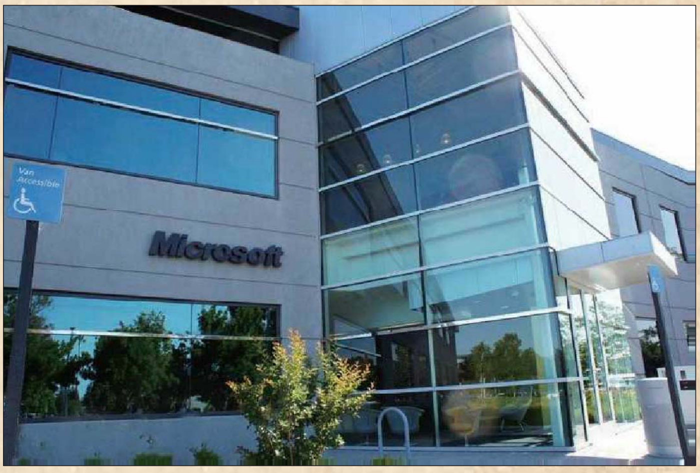
在 Xbox One 的研发大楼里，你可以感觉到每个角落都做出了保密工作。这座楼没有窗户，每个房间都像特工电影里的机密场所。而在 Xbox One 正式公布之前数日，微软带着几个记者还有一大批摄像头来到了这里，将这个神秘的场所对外展示。微软的四位高层全程陪同，他们分别是：Todd Holmdahl、Ilan Spillinger、Nick Baker 和 Greg Williams，他们将带领微软娱乐设备部在新一轮的主机大战中冲锋陷阵。

对于记者的这次来访，他们表现出惊人的大方：实验室里数不尽的 24 寸液晶屏幕上显示着正在运行的视频压缩测试，这一切可以任君拍摄。还有成排的桌子用于温度压力测试，旁边就准备着一批消防栓。还有的是由无数受损程度各不相同的电路板组成的海洋——这一切都是标准的硅谷电脑实验室的情形。而真正值得关心的只有一个芯片：由微软研发的定制系统级芯片（SoC），它是 Xbox One 的心脏。

200 人的使命

微软在加州山景市的实验室，与谷歌的总部仅有一街之隔，位置并不算隐蔽，两栋大楼上都有微软的大 LOGO，各个入口也都有标志。但是在这座楼的里面，一切都是隐蔽的。就在这座楼里，Xbox 芯片研发总经理 Greg Williams 和 Xbox 架构工程师 Nick Baker 一起绘制了 Xbox One 的芯片架构。

第一代 Xbox 的芯片架构是由英特尔和 NVIDIA 确立，而 X360 是微软和 ATI/IBM 共同研究的成果。



这次微软是与 AMD 合作，不过同时也投入了大笔资金在山景市建设了一个芯片研发中心，硬件工程师的数量增加了一倍。Holmdahl 说："在消费电子领域，要掌握你的命运，不能只依赖现成的元器件。你必须要做自己的芯片。这对性能有益，对成本有益，能帮助你把产品做得更小，帮助你打造自己的品牌。我敢肯定这样也会更具弹性，不需要取决于他人的时间表。我们显然正在朝着这个方向走。"

目前芯片部门只是微软很小的一部分。在微软集团的 9.5 万名员工中，芯片组只有大约 200 人，是其员工数量的千分之二。加上从事 Xbox One 其他方面研发的系统工程师，包括主机、Kinect、配件等，人数也不过是 400 人左右，这跟专业芯片研发商比起来少得多。英特尔的相关人员超过 10 万人，Nvidia 也有 7000 人。

团队小归小，微软山景市的 200 人团队过去几年来已经做出很大的突破，他们做到了芯片业所谓的"一次性通过"，也就是说生产出来的芯片都不存在大问题。身为 Xbox 硬件组主管的 Holmdahl 说："一个晶体管就可能完全毁了你的一整天。"团队为了解决相关问题可能会被迫拖慢几个月的进度。与软件研发不同，这种芯片上的问题还不能立马重新修复，更糟糕的是其调试的过程有时候基本靠猜，所以"一次性通过"极为重要，可以节约大量的时间，是与索尼抢速度的关键。

"系统级芯片送过来后，我们在几天时间内就把操作系统运行起来了，"Williams 说，"我可以很自豪地说，在我们的进度表内，没有遇到任何的重大意外。"

X360 的三红事件让微软损失了十几亿美元，类似的意外绝不容许在 Xbox One 的身上重演。

多媒体之眼

内部研发的芯片是 Xbox One 区别于 PC 以及 PS4 的根本所在。它提供的架构支持主机同时运行两个操作系统，用于实时多任务以及新一代 Kinect 的应用。更重要的是，微软研发的 5 个定制芯片分布于主机各重要功能节点与新 Kinect 上，微软山景团队可借此实现他们追求已久的"永久开机"概念。这次玩家不用像过去打开游戏机或开电脑一样，按了开关之后再等待几十秒甚至一两分钟才能进到游戏里，你只要叫一声"Xbox ON"，就能马上唤醒 Xbox One。"随叫随到"、"随开随用"，这才是如今消费电子产品的新潮流。

"Xbox One 能够即刻打开，出现你的主页，或者你上次游戏时所在的任何画面。要高效率做到这一点，必须在架构上就打好基础，其中很多技术都在系统级芯片上。"Holmdahl 说。系统级芯片包含了 CPU 和 GPU，还有内嵌的 ESRAM。前两者是基于 AMD 的设计，再加上微软的技术将其整合。

Xbox One将会以多种功率状态运行，也就是说在休眠状态时耗电量极低。据Baker介绍，有些芯片设计是来自数据中心的概念，“将这种技术完美应用到客厅里，并不代表我们需要用64位元的CPU架构。我们所说的是有很多很多内核，让你能够并行处理这些任务。”

定制芯片的另一个重要应用是为Kinect提供支持——这是微软的“多媒体战略之眼”。它跟Xbox One主机本体一样重要，所以它跟标准手柄一样是Xbox One主机强制捆绑销售的零部件。Xbox One因此而比PS4贵了100美元。但微软并不担心PS4因此而占了优势。他相信新一代Kinect的完美体验是次世代主机不可或缺的，所以Xbox One并不打算兼容第一代Kinect。

要提高Kinect的动作侦测的精度，需要有最新的CMOS感应器，这方面由Ilan Spillinger负责，他说：“CMOS感应器是我们内部开发的，这是全新的技术，与第一代Kinect完全不同。这是全部由微软设计并直接提交给工厂生产的，没有任何第三方参与。”

Spillinger是在微软刚开始研发第一代Kinect时加入的，他来自IBM，在那里就是他率队研发X360的CPU。2008年初，他开始考虑加入Xbox硬件组，开发次世代主机。

“我最初是英特尔的设计架构师，然后是IBM的设计经理，后来加入微软。当时是觉得时机成熟了，接着我们就开始开发Kinect。那时做的一切都是为了推出Kinect，现在回过头来看，它真是取得了巨大的成功。”

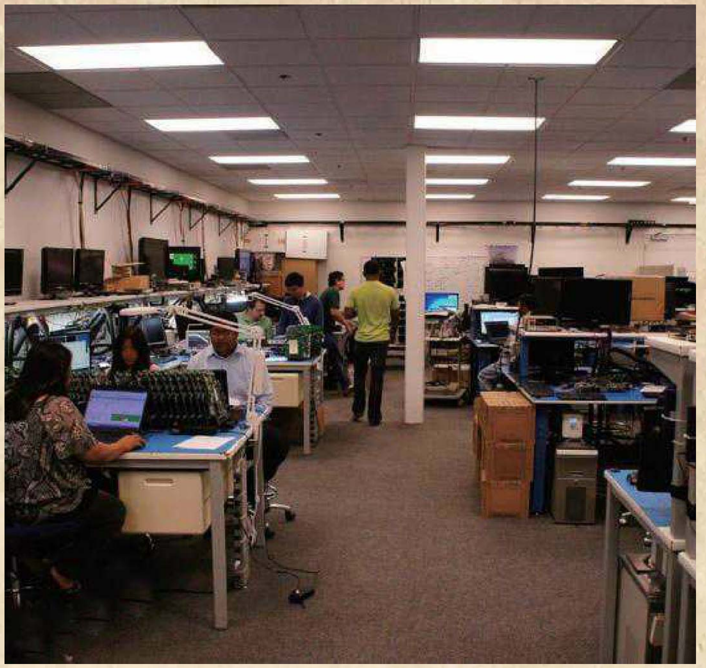
到今年2月，Kinect的销量已超过2400万部，堪称史上最成功的周边产品。很多玩家仅仅把Kinect当作一款语音控制器，所以第二代Kinect全面强化了语音识别功能，当电视机前有很多人时，它能识别出发语音指令的人，并过滤掉其他人的声音，从而提高嘈杂环境下语音指令的识别精确性。Spillinger表示今后还会不断对Kinect进行固件升级，继续改进语音识别和指令，最后将做到能够理解玩家的对话。

极限测试

在微软的山景实验室里，与其他同类实验室一样开足冷气，液晶显示器无处不在，上面循环播放着《复仇者联盟》中对处理能力要求极高的动作场面，从而对各种电路板进行压力测试。一些高智商的年轻工程师们紧盯着旁边的工作站，那上面的绿色代码像《黑客帝国》一样流动着。有些显示器上是游动的海豚，也有一些只是基本的Xbox界面。工作站里接出几根黑管，不断把热水和冷水抽入实验室里进行压力测试。在实验室的一个角落里，放着一台巨大的4K电视机，上面同时播放着两个高清视频。

微软首席设计验证工程师Padma Parthasarathy的办公桌上，有一碗M&M的糖果（没错，就是“你才到碗里去”那个！）。她的办公桌就在门边，每当有人路过，她就会邀请他们吃糖。在她的电脑上，运行着游戏主机的软件模拟程序。这就是她的工作——验证芯片的各个方面是否能够按照设想正常工作，这是极其重要的一个步骤。没有Padma的这层验证工作，芯片研发周期可能会从几年延长到几十年。她也是以“一次性成功”为首要目标。

Padma的小办公室里只有一台普通的台式机，Xbox One的模拟环境是在办公园区某处的服务器集群上运行的，进行着各种状况的测试。通过模拟运行，他可以提前发现还没有做出实物的主机中存在的问题，并记录下来。模拟运行非常复杂，所以只能以实际运行速度几分之一的处理速度进行测试，但这已经是在大规模投产之前找出硬件问题的最佳方法。



要模拟主机的运作，还需要一台巨大的机器，看起来就像一艘太空船一样，其供应商是芯片设计行业的巨头Cadence设计系统公司，它可以模拟各种处理器的运行状况。往里面一瞅，看到的是各种软管、各种线路。在大楼外还有一台更大的机器，为各种测试条件提供动力支持。这些机器要先模拟Xbox One各种零部件的运作，才通过这些零部件的模拟运行产生“游戏画面”，比如游动的海豚。所以虽然机器看起来很牛很强大，显示器中实际出现的海豚只能以令人几乎察觉不到的速度游动。

接着是一间明显小得多的实验室，看起来就像一个绞肉机。这台“绞肉机”的前面装了一台工作站，有个工程师坐在前面不断记录着测试中所发现的问题。实际上，这个“绞肉机”是一个温控仓，在里面模拟主机在各种极限温度条件下的反应。温控仓里有数百台各种版本的Xbox原型机，仓内的温度有时候会调到极高，有时会设置成极低。

务实主义

在Xbox One正式对外公开之前，即使是在微软山景实验室内部，也有很多人不知道主机的实际造型。开发用的原型机要么用斑马条纹的罩子罩起来，要么只是用临时的机箱装起来。当Holmdahl邀请媒体来采访，将蒙在Xbox One主机上的黑布掀起时，他的很多同事也是第一次看到它的定稿外形。

Xbox One之所以没有延续X360的流线型设计，是因为微软将其定位成“家庭娱乐中心”，其造型参考了电脑机箱和影碟机，庄重而不花哨。可以说Xbox One的造型设计是更重视功能性而非设计感。当年微软在X360的外形设计上砸了血本，结果因为造型太紧凑，没有提供足够的散热空间，也成为了三红的原因之一。而Xbox One更加务实，从造型设计到零部件技术的选择，都更讲究实用性。从浮夸到务实，这可能也反映了我们整个游戏业在这一轮次世代进化中的心态变化。



■大楼外的这台大机器为Xbox One的模拟运行提供动力支持。



■屏幕上的绿色代码不断滚动，令人眼花缭乱，而微软的工程师们要同时盯住好几个屏幕。



■■Xbox One在这间密闭的房间里进行压力测试。

《刺客信条IV 黑旗》背后的真实海盗史

海盗历史专家将为《刺客信条 IV》创造最真实的加勒比海盗历史

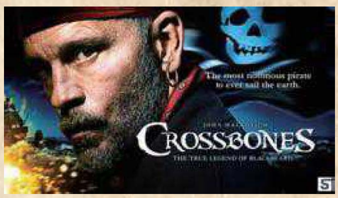
以真实历史为背景，用足够丰富的历史细节，烘托出强烈的时代感，在其中交织虚构的故事，这就是“《刺客信条》系列”的魅力。为了还原历史，育碧一向不吝重金进行考察研究，并聘请最权威的专家。《刺客信条 IV》是以海盗的黄金时代为背景，所以就要聘请相关方面最有研究的历史专家。所以育碧找到了 Colin Woodard，他在 2008 年推出了自己的专著《海盗共和国》，该书深入透彻地描述了 18 世纪初加勒比海盗们的真实生活。目前该书正被改编为电视剧，名为《海盗王国》(Crossbones)，由 John Malkovich 扮演主角黑胡子。

海盗共和国

在真实的历史上，其实只有一小群海盗们的传奇故事构成了加勒比海盗们的传说，他们的战斗与冒险的真实历史与各种电影和小说里描述的一样迷人。而在《刺客信条 IV》中，玩家将从极其真实的角度亲自体验这段历史。

几十年来，不少学者与作家试图重构加勒比海盗们的真实历史故事，但只有《海盗共和国》真正做到了。当今所有影视娱乐作品中关于海盗的形象，几乎都是来自那个时代的加勒比海盗。Woodard 做过统计，大约 95 ~ 98% 的常见海盗形象来自 18 世纪初的一小群海盗，他们仅在巴哈马群岛一带活跃过一段很短的时间。他们之间都彼此认识，在成为海盗之前也曾有过一些人生的交集，包括在皇家海军服役,或者活跃于武装民船。之所以流传于后世，是因为他们极为特别。

这些海盗的特别之处就在于他们的事业非常成功，曾让五个帝国在他们的面前屈膝，绑架了他们的商船，并和他们的后援军队激烈交战。这些海盗实际上形成了一个海盗王国。



▲《海盗王国》目前已经得到了NBC电视台的播放预订，讲述了英国皇室派出的刺客Tom Loew被派去刺杀黑胡子，却最终开始钦佩黑胡子并认同其平等的政治理念的故事。

在 18 世纪初，巴哈马群岛是位于佛罗里达海峡附近一个荒废的英属殖民地，岛上满目疮痍，已基本无人居住。由于当时的盛行风向，无法逆风而行的商船们只能离开加勒比海域以及西班牙所属海域，穿过佛罗里达海峡，这样就会经过巴哈马群岛的那些未知海域，那里充满暗礁和沙洲，就像一个海上的迷宫，是最适合海盗出没的地方。

当时正是殖民国大战争的后期，那时发生了一场“西班牙王位继承战争”，又叫“安妮女王之战”。在这场漫长的战争中，巴哈马群岛的英国殖民地被摧毁了四次。战争结束后，留在那里的人们住在森林的木棚子里，当地进入无政府状态。此时海盗出现，占领了拿骚与巴哈马群岛，他们建立了堡垒，抵抗试图夺回控制权的英国政府。于是那里成为海盗基地，成为一个海盗共和国。

黑胡子传说

这些海盗扬名天下的另一个重要原因是他们和之前的海盗们动机不同，他们并不认为自己是强盗，很多人认为自己是革命战士，他们劫掠的是那些靠压榨穷人致富的富商。他们在海军和商船服役时也曾深受那些船主与船长的压迫，当海盗也是一种复仇。

那时很多在海军服役的船员根本得不到任何报酬，他们是在严刑逼迫下服役，有不少是在儿童时就被绑架到船上。他们每天仅能果腹，随时有命丧大海的可能，食物中毒、海上战斗与时疫往往会夺走一半以上船员的性命。战争结束后，大约3.5万名水手终于得以解放，他们大多在美洲和伦敦的码头工作。而商船的船员就没那么幸运了，由于战后的经济萧条，他们大多找不到工作。这些原因导致他们走上海盗之路。

受压迫而成为海盗的水手数量众多，加上很多商船上的水手本身都有反抗的强烈意愿，因此很多时候海盗抢劫商船是无需开一枪一弹的，一群海盗冲上船，船上的水手们马上投降甚至倒戈的也有。为了尽可能让商船投降，避免无谓的战斗和牺牲，海盗们会把自己打扮得穷凶极恶。黑胡子在自己的胡须里藏着火石，一按机关就冒出烟和电火花，看起来就像刚从地狱里爬出来的恶魔一样。



■加勒比海盗的传奇成为了无数娱乐作品的素材，以海盗为主题的《加勒比海盗》自然也不例外，而作为传奇海盗的黑胡子在这个电影系列中同样有登场。

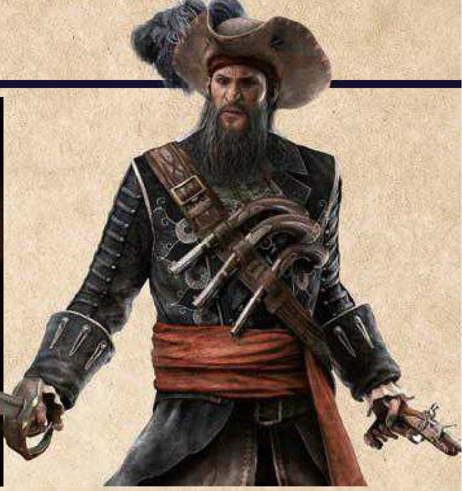
通过抢劫商船，各船的船员不

断加入到海盗的队伍。海盗队伍不断壮大之后，他们会选举出自己的船长们，还会挑选出军需官，代表船员行使监督船长的责任。他们可以根据船员们的投票随时将船长罢免。他们对财宝的分配也表现出惊人的平等主义，一般船长分配到的只比普通船员多一点。船长也没有自己的船舱，平常就跟船员们睡在一块儿。在分配财宝之前，会优先抚恤战斗中缺胳膊断腿的，如果有人不幸战死，会给予其家人一大笔抚恤金。这些平等而充满人情味的做法，比当时的政府和资本家们宽厚得多，所以那些海盗在当时其实被视为英雄。大西洋两岸的政府们将他们描述为恶魔之子，而当地的普通百姓却很拥护他们。

后世对于海盗的认识大多出自1724年的一本奇书——《海盗通史》，黑胡子等著名海盗都是来自该书的记载。黑胡子是一个有战略思想的海盗，喜欢下棋。他擅长营造令人恐惧的气势，关于他的传闻就越传越邪乎，长久以来积累了令人闻风丧胆的名气。但是根据一些较为可靠的史料，他几乎从未杀过人，直到最后与海军的大决战，他就是在那一战中战死。这场战争已经被多部电影作为剧情的高潮部分进行演绎。

黑胡子不喜欢杀戮，在那个血腥残暴的年代里，这样的海盗头子确实罕见。那时的刑法极为严厉，在伦敦，一个8岁儿童偷了一堆面包就要被判绞刑。这样的暴力年代里，表面上十恶不赦，内心却厌恶杀戮的黑胡子更显得具有传奇色彩。黑胡子总是尝试以非暴力手段解决问题。比如他曾找到北卡罗来纳的地方官，尝试花钱疏通关系，让他们能在北卡罗来纳的辖区内偷偷从事海盗活动。黑胡子总是比大部分海盗们想得更长远，但是他低估了弗吉尼亚政府的残暴与贪婪，最终导致自己被捕。


■作为本作的重要角色，黑胡子是历史上真实存在的著名海盗。



海盗通史

“印花布杰克”也是一位很典型的海盗角色。他总喜欢穿着花色鲜艳的衣服，其外号由此而来。他也是一名海盗头子，本来有机会在海军当个小官，但是权衡再三之后还是决定当海盗。如果说黑胡子是海盗共和国时代的代表，那么印花布杰克就是后海盗共和国时代的海盗代表。但他并不是一个聪明的海盗头子，总是做各种错误决定，最后因为他的愚蠢指挥，整个舰队失事并搁浅于一个荒岛。后来他被路过的商船所救，但是被告发，然后锒铛入狱。可以说他是与黑胡子相反的角色，做事总是不经大脑，也不大受船员们的尊敬。

查尔斯·文恩是一个知名度较低，但十分迷人的角色。其实当时的海盗并不像政府官方记录的那样穷凶极恶，大多数海盗对于暴力冲突都很慎重，反倒是政府与海军的残暴才是真正无所不用其极。与政府相比，当时的海盗们简直是和平主义者。当然，个别海盗做出耸人听闻的恶行也是有的。查尔斯·文恩就是一个真正残暴的海盗，善于折磨他的“猎物”。海盗共和国被瓦解后，他和船员们流窜到附近的小岛，继续劫掠过往船只，袭击他们所看到的一切——无论是政府、商船还是其他海盗船。政府大概就是以他为典型案例，渲染海盗们的凶残与恐怖。

本杰明·霍尼高德与亨利·詹宁斯都是在历史上鲜为人知，但在当时极具影响力的人物，他们都是海盗共和国的共同创始人。霍尼高德其实是最早的创始人，在成为海盗之前，他曾在牙买加一带参与武装民船，战争结束后，因为失去工作而走上海盗之路。1712年，一场飓风袭击了金斯顿和牙买加，摧毁了一半的城镇，很多船舰沉没。这场灾难让很多灾民变成了海盗。1713年战争结束后的第一个夏天，霍尼高德带领一群愤愤不平的无业水手前往巴哈马群岛，他最先踏入拿骚，发现了废弃的殖民地，于是在那里建立了海盗巢穴。当时跟着他的海盗有75人，黑胡子也是其中一员。后来黑胡子崛起，他退居二线，但仍然是一个说话很有份量的元老。

女性角色方面，安妮·波尼与玛丽·里德都是历史上很有名的女海盗。关于她们的故事也是来自《海盗通史》。为了维持生计，她们女扮男装混入商船，在船上结识之后，发现对方都是女性。后来她们一起公开了身份，成为与男人一样剽悍的海盗。大量史料表明这些戏剧化的故事确有其事。后来安妮与玛丽被捕，她们被抓到牙买加受审，正要执行死刑时，她们自称已有身孕，恳请生育之后再受刑。据说安妮怀的是印花布杰克的孩子。不过有资料表明当时怀有身孕的只有玛丽，安妮其实是查尔斯顿某个显赫家族的女儿，因此被暗中释放，后来在查尔斯顿平静地度过了余生。所以在牙买加官方和教堂的资料中都没有她的死亡记录。

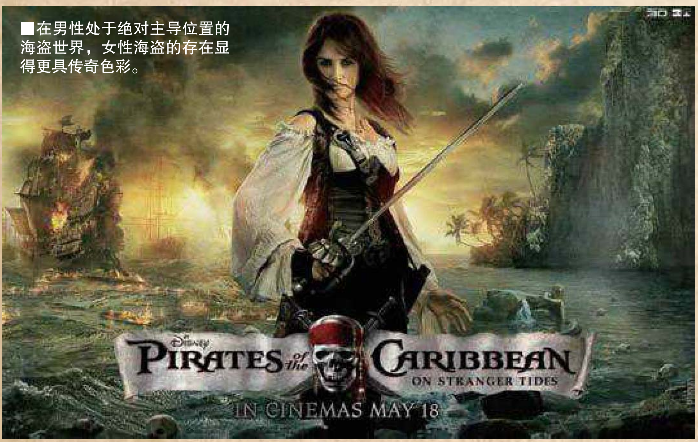
财宝海岸

在《刺客信条IV》中也有许多关于海底打捞的游戏内容，这也是符合事实的。在18世纪初，加勒比海一带已经有发展得相当成熟的海底打捞行业。他们会派极谙水性的水手潜入海中，打捞沉船里值钱的东西。在《海盗共和国》中，对此也有详细描述。因为这群海盗在巴哈马群岛开始起事的时候，当时的那场大飓风摧毁了西班牙的许多舰队，佛罗里达海岸附近可以说是遍布沉船，所以海底打捞行业一度十分兴盛。这在史书上都是有记载的，而且那片海岸如今就叫做财宝海岸。当时沉入海底的宝藏，很多都是取自秘鲁的白银山，以及从阿兹台克人那里抢夺的黄金，还有一部分是从马尼拉穿越太平洋运往墨西哥的亚洲珍宝。这大量的财宝就躺在佛罗里达的浅海处，于是西班牙组织了一批又一批的打捞队，捞回了大部分的财宝。当然这也吸引了海盗们的注意，他们会从隐蔽的地方潜入海底，用大铁钩将海底的残骸勾住拖走。也有一些是直接与西班牙开战，强行夺宝。

在《刺客信条IV》中将收录拿骚、哈瓦那、金斯顿等城市，拿骚作为海盗共和国的基地所在，其重要性自然不必多说。而哈瓦那是当时西班牙在加勒比海地区的首都，更是其最重要的港口。哈瓦那作为古巴的首都，也在加勒比海盗们的活跃范围之内，大量西班牙商船都是以哈瓦那港为目的地。

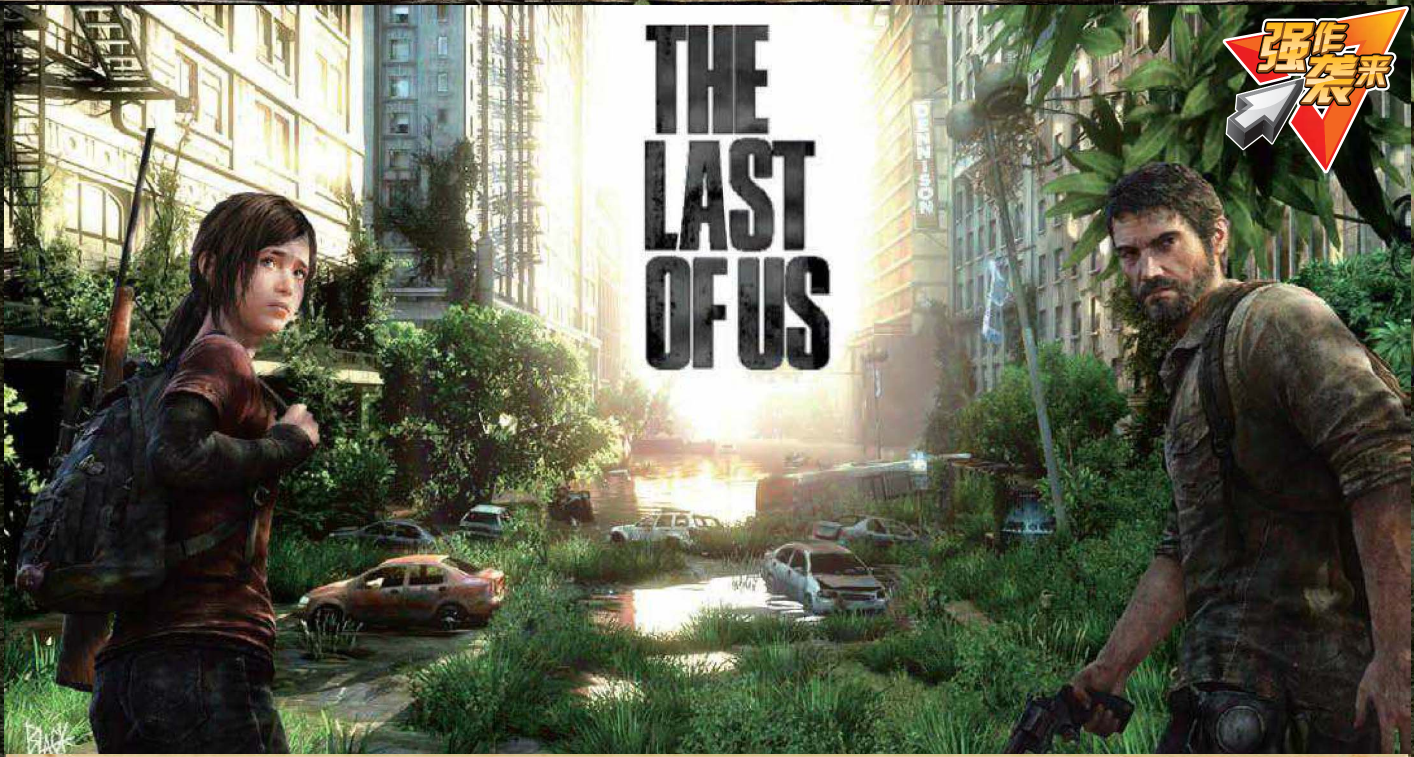
金斯顿、皇家港与西班牙镇是牙买加岛的三个主要殖民地，而牙买加在当时是加勒比海最重要的殖民地，是皇家海军在美洲的行动基地。而海盗们被捕之后，一般会被关在牙买加的西班牙镇监狱里，判决之后会在新金斯顿执行绞刑。

伍迪斯·罗杰斯平复巴哈马群岛后，不仅成为巴哈马的执政官，也要管辖那群海盗。很多海盗想重新恢复他们的海盗生涯。之后是西班牙入侵，到处捕杀海盗。到1721/1722年左右，大多数海盗退休失踪，或者被捕杀，海盗的黄金时代，就此终结。



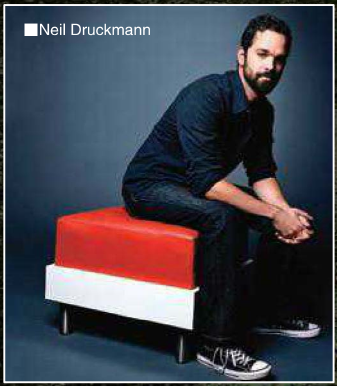
■在男性处于绝对主导位置的海盗世界，女性海盗的存在显得更具传奇色彩。

文 藤曦 编 NIGHT 美编 NINA



顽皮狗的美丽新世界

“作为一群吹毛求疵的人，我们有责任提升行业标准，否则就没人会去做出改变。我们要不断把自己推向极限，就算做到死也要把故事做好，希望这样能让整个行业注意到，并且跟着我们的路子走。”《最后生还者》初公布时，制作人 Neil Druckmann 对 Eurogamer 网站如是说。他想要通过本作，去改变几十年来将剧情视为鸡肋的现状，让游戏在叙事性方面的水准得到彻底的提升。


■Neil Druckmann

——“这是一个关于爱的故事，玩家们可能对此不感冒。但这并不是一个爱情故事，它所传达出的是父女般关系的爱，它探讨的是极限条件下的人性……”

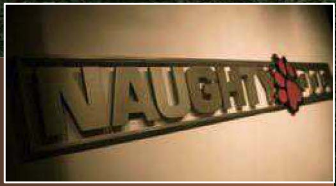
文艺复兴者

顽皮狗是一家提倡“扁平式”管理结构的公司，内部并没有太多等级之分。它希望所有员工都能畅所欲言，如果动画师玩多人模式时看到了不喜欢的东西，他们可以当着游戏策划的面抱怨“这个太烂了，改改吧！”其他任何部门的人也可以直接指出游戏中哪个动作太差，或者是哪个建模不行。

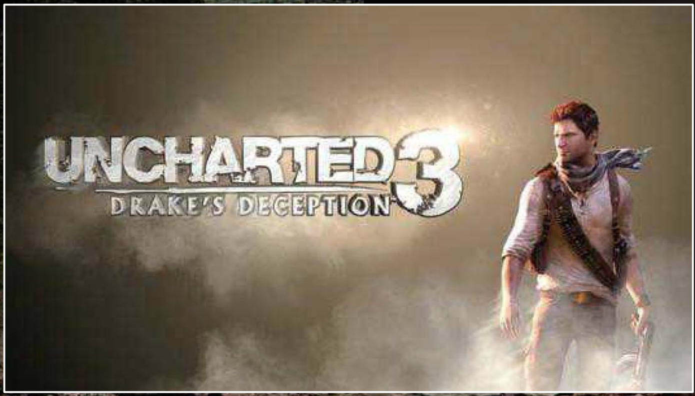
直到开发《未知海域》一代时，顽皮狗才设置了“组长”的职位，但这个做法并不意味着要开始搞等级制，而是为了更好地促进开发人员之间的沟通，因为游戏项目的规模越来越大，需要一个更有全局观的人把握整体的方向。Neil Druckmann 就在此时担任了“游戏设计组长”，在其他公司这个职位大概相当于策划总监，主要负责监督关卡设计、战斗设计等各个方面。同时他也兼任了编剧之职，《未知海域》一二两代都有他参与创作的剧本。

作为顽皮狗的创意总监，Neil Druckmann 决定了顽皮狗新作的开发方向，是他推动顽皮狗实现转型，开发了“《未知海域》系列”，与如今的《最后生还者》，完全改变了顽皮狗的作品风格。所以他被英国《EDGE》杂志称为顽皮狗的“文艺复兴者”。

Neil Druckmann 从小就喜欢游戏，记忆最深的是《双截龙》和《Rampage》。他自称在成长之路上一直就是个游戏宅男，但那时从未关注那些开发游戏的人，也从未意识到开发游戏是一份可以为之追求的工作，直到他上了大学。



▲顽皮狗已然成为游戏业的金子招牌。



在大学期间，Neil Druckmann 学了三年的刑事犯罪学，那时他立志成为一名 FBI 探员。但是一门选修课改变了他的想法——编程课，Neil 发现自己开始喜欢上了编程，更爱上了游戏编程。为此，他专门进入卡内基梅隆大学攻读娱乐技术专业。那时他经常读一本名为《次世代》的杂志，这是一本在当时很受业内人士欢迎的游戏杂志，内容十分专业，有许多与游戏行业相关的文章。在某一期的专题中，《次



世代》杂志编辑采访了顽皮狗的联合创始人 Jason Rubin 和 Andy Gavin，他们饶有兴致地谈到了自己进入游戏产业的经历，以及他们对游戏的热爱。这篇访谈深深触动了 Neil，让他的志向从 FBI 开始转向了游戏产业。当时的 Neil 对动画师一职也颇感兴趣，但他的父母坚决反对他从事与艺术有关的行业，于是 Neil 便对他们说想往计算机科学行业发展。那时这听起来是个挺时髦的行业，于是父母就答应了，不过没想到 Neil 最后还是与一个艺术有关的行业结下了不解之缘。

一次偶然的机会，Neil 认识了 Jason Rubin，并且要到了他的电话号码。通过这个号码，Neil 找到了顽皮狗的负责人，经过多番骚扰终于得到了一个宝贵的实习机会，在 2004 年以实习生的身份进入了顽皮狗。后来为了防止有人像他那样持续骚扰，顽皮狗在官网中长期挂着一句提示："我们不接受实习生或学生兼职。"

雪藏的哑女

从 2005 年至今，Neil Druckmann 已经在顽皮狗工作了 8 年。在 PS2 时代，提起顽皮狗，人们首先想到的是负责"《杰克与达斯特》系列"的 Evan Wells。进入 PS3 时代后，Evan Wells 仍然是《未知海域》的代表人物，而作为幕后功臣的 Neil Druckmann 并未得到他应有的名声。Neil 在 PS2 时代主要是在《杰克 3》和《杰克 X 战斗竞速》项目中做程序员，从《未知海域》开始进入设计组。所以在《未知海域 2》制作完成后，为了让那些才华横溢的开发者有更大的上升空间，顽皮狗决定打破过去同时期只做一个游戏项目的传统，将公司分成了两个项目组，一个组继续做《未知海域 3》，另一个组就是由 Neil Druckmann 和 Bruce Straley 带头的《最后生还者》团队。他们是顽皮狗的最新黄金组合，就像创始人 Jason Rubin 和 Andy Gavin 一样。Neil 与 Bruce 互补长短，Bruce 更加健谈，技术专业性更强一些，而 Neil 则更为内敛，更具全局观。

2009 年夏天，Neil 与 Bruce 在顽皮狗工作室东面几个路口开外的一家小餐馆里，构思了《最后生还者》。当时《未知海域 2》正在紧锣密鼓的制作中，加班是家常便饭，Bruce 与 Neil 经常会在激烈的头脑风暴会议后，在深沉的夜色中，一起散步到那家小餐馆。有时他们会在那里通宵讨论游戏创意，《未知海域 2》的哪些功能需要改进，哪些可以保留，还有一些剧情和游戏系统的想法，都会在那家餐厅里迸发。在一次讨论中，他们谈到了喜马拉雅山村落关卡的一个细节：在后来的实际游戏中，德雷克在那里碰到一个名叫丹津的夏尔巴族人，他不会说英语，因此沟通起来十分困难。"沟通困难"是一早就想好的一个设定，但其实 Neil 和 Bruce 原本设定的是一个哑女，其灵感来自上田文人的名作《ICO》，他们希望做出那种有个女性在身旁默默陪伴的感觉。Neil 还透露了一个后来被删除的剧情片段：哑女会在凌晨时推醒德雷克，然后把他带到屋顶，在寂静之中，他们一起欣赏了世界屋脊之上无与伦比的日出美景。后来出于实际游戏性的需要，丹津取代了哑女，但是 Neil 和 Bruce 对此创意颇为不舍，他们想要找机会在今后的其他游戏中设计一名类似的角色。

当顽皮狗的第二个项目组成立时，团队初步讨论的结果是开发《杰克与达斯特》的续作。这个在 PS2 时代红极一时的游戏系列，还没有在 PS3 上出过续作。虽然索尼方面的原则是 PS3 游戏更多的以高年龄层定位为主，不过 Insomniac 的《瑞奇与叮当》在 PS3 上推出续作后销量不错，开发《杰克与达斯特》续作亦在情理之中。但他们很快发现，顽皮狗 2.0 引擎并不适合这样一个卡通化的游戏。

顽皮狗成立第二个项目组的一个重要考量，就是要进一步利用《未知海域 2》所使用的顽皮狗 2.0 这个强大的引擎。索尼曾打算将该引擎授权给其他开发商，很多外部工作室以及索尼的其他工作室也都非常希望获得该引擎的授权。不过顽皮狗表示，他们的引擎并非为外部应用而设计，完全是根据顽皮狗自己的员工特点和开发流程而特别设计的，与"虚幻引擎"等商业引擎不同，授权给外部使用不一定能够体现出很好的成果。但索尼仍然希望顽皮狗能发挥出更大的能量，做出更多《未知海域》般的大作。所以顽皮狗只能内部增设团队，用自己摸索出来的引擎技术开发更多优质游戏。《未知海域》和《杰克与达斯特》一样有许多明亮、色彩鲜艳的场景，但是当他们认真思考用顽皮狗 2.0 引擎开发《杰克与达斯特》时，却发现只能做出一个更加"真实系"的《杰克与达斯特》，同时他们还打算将《未知海域 2》的叙事技巧应用于该作之中。

不过接下来的问题是《杰克与达斯特》几乎没办法进行真实化。顽皮狗设计了真人版的杰克，拿掉了精灵耳朵，但保留了相同的衣服、绿色的头发以及一些重要特征。而达斯特的变化则更加彻底——有一个版本是戴着护目镜的橙色鼬鼠，面无表情地趴在杰克肩上。其他的一些设定图中保留了达斯特丰富的面部表情与大眼睛，但是因为缺乏卡通感，看起来反而有些吓人……将卡通系的游戏作品改造为真实系，在游戏业历史上有过许多类似的尝试，但成功的却聊聊无几，强行改造只会让游戏最终变成雷翻世人的尴尬之作。基于这些方面的考量，顽皮狗最终决定继续雪藏《杰克与达斯特》。

仅仅短暂启动了几个月的 PS3 版《杰克与达斯特》被推翻了，Neil 与 Bruce 将项目重新引向了成人写实的方向。哑女的创意也因此得以重见天日，但在角色探讨中，哑女不仅开口说话，还变成了一个满嘴粗口的萝莉。这种强烈的角色反差源自游戏故事背景的需要——在末日世界里，一个为生存而变得强悍的少女，比哑女更适合人性的刻画。



▲顽皮狗的经典之作《杰克与达斯特》。



叙事革命



▲BBC纪录片《地球》。

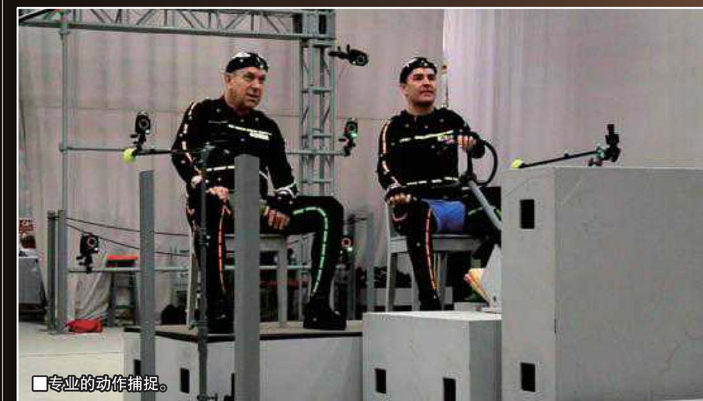
在《最后生还者》初公布时，顽皮狗就透露了游戏世界观的灵感来源：Bruce 看了 BBC 的史诗级纪录片《地球》之后，深受其中关于某种寄生真菌的灵感启发，与 Neil 探讨之后，两人都对此充满兴趣。这种真菌能将蚂蚁宿主变成丧尸，最后从其头部破壳而出。如果这种可怕的事情发生在人类身上，将会变成怎样一个世界？

这样一来，《最后生还者》就变成了丧尸题材的游戏。Neil 与 Bruce 很自然地从丧尸类电影和游戏中去寻求灵感，《生化危机》毫无疑问是一个重要的参照物，顽皮狗本来打算在游戏中加入了一个类似于追踪者的角色，并贯穿于游戏始末，以几乎不可战胜的强大力量营造出自始至终的压迫感。但是 Neil 后来认为这么做不够自然，就像是硬要往好莱坞的模式靠拢。而《最后生还者》是一个以真实体验为最高诉求的游戏，不像《未知海域》一样追求电影感，顽皮狗希望玩家感受到的，是在末日世界中的真实生存体验。

《未知海域》将“互动电影”的概念提高到了全新的层次，但仅仅是将电影中的动作场面变成玩家可以全程控制的游戏桥段。而《最后生还者》更进一步，试图实现叙事方式的根本性突破。剧情其实是很多游戏的短板，电影导演可以决定整部电影每一帧的画面，而游戏的流程发展则更多取决于玩家，叙事性与游戏自由度之间往往无法兼顾。而顽皮狗不仅想要克服这一短板，更想将游戏变成一种超越电影的叙事方式。Neil Druckmann 的目标是通过可靠的游戏性讲述引人入胜的故事，并塑造出生动的人物形象。为此，顽皮狗采取了全新的游戏开发方式。

为了适应新时代的需要，顽皮狗利用索尼的资源，在索尼电影制片厂得到了一个录音棚，用于新一代的动作捕捉技术。这个动作捕捉工作室方面不断将对话、动作和分镜数据传输到圣莫尼卡的顽皮狗工作室。而他们与顽皮狗的程序员、美工和游戏策划之间的沟通，主要就是通过 Neil 和 Bruce 来完成。因为《最后生还者》在剧情和游戏性方面高度融合，和以往那种将剧情演出与实际游戏流程分开的开发方式有着很大的不同，所以双方的密切沟通显得尤为重要。

2011 年 11 月 29 日，纽约时代广场出现了一个大广告牌，上面写着：“一款让你难以置信的 PS3 独占新作”。随后这款神秘新作的预告片开始在网上播出：画面中出现了末日浩劫般的场面，暴乱、瘟疫、隔离、暴力，还有一段来自 BBC 纪录片《地球》的片段，描述了寄生真菌将蚂蚁体内掏空并破壳而出的骇人一幕。随后更多的新作线索出现。在新上市的《未知海域 3》中，玩家会发现有一张报纸头条上写着：“科学家仍在努力探明致命真菌”，算是一个有趣的联动。直到几天后的 Spike TV 电子游戏颁奖礼上，这款游戏才正式公布。强烈的《我是传奇》既视感给人留下深刻印象，除此之外，本作也参考了小说《盗贼之城》、电影《老无所依》、美剧《行尸走肉》以及《人类之子》、《惊变 28 天》等经典之作。顽皮狗宣布其内部已设立一个 80 人规模的新团队负责开发本作，并将在索尼的支持下不断扩大团队规模。为了给游戏带来强烈的气氛感染力，顽皮狗还聘请了两次获得奥斯卡大奖的 Gustavo Santaolalla 为本作谱曲。



■专业的动作捕捉。

2012 年 6 月，《最后生还者》在 E3 2012 首次公开展出后，本作获得了数十家权威媒体的“最佳游戏大奖”，更是成为本届 E3 展官方大奖“游戏批评家大奖”的最大赢家，一举囊括五项大奖，包括“最佳游戏大奖”、“最佳家用机游戏”、“最佳原创游戏”、“最佳动作冒险游戏”以及“音效特别推荐奖”。如果说《COD》代表了游戏业里的商业大片，那么《末日余生》将成为游戏业里的奥斯卡经典。

终极真实性

开发《最后生还者》期间，Neil 正式晋升为父亲。孩子的诞生让他更深刻地感受到父女之情，能够更细致入微的塑造 Joel 和 Ellie 之间的关系。游戏中两人虽然没有血缘关系，但是在这样一个荒废的世界中，一路上的互相照应让他们逐渐变得情同父女。这方面其实也参考了许多影视作品，比如《这个杀手不太冷》和《怒火救援》。另一个灵感来源是大卫·贝尼奥夫的小说《盗贼城市》，讲述了二战中两个幸存者在一座被围困的苏联城市里的生存故事，其中有很大比例的篇幅都是讲述他们如何搜寻食物。事实上，在真正的末日环境中，寻找食物确实比任何事情都更重要。而这一点往往被游戏设计者所忽略，因为这很难变成有趣的游戏性。



■Ashley Johnson

“真实性”与“游戏性”之间，是一个很难平衡的尺度问题，过于真实往往会影响游戏性。大部分开发者会优先照顾游戏性而牺牲真实性。而 Neil 与 Bruce 希望在保持真实性与突破性的叙事方式的同时，达到出色的游戏性。游戏中的资源匮乏，玩家能够捡到的每一件物品都可能发挥很大的作用。子弹极其罕有，玩家不能像其他大部分游戏那样随意开枪……各种真实性的约束可能会让玩家觉得不够“爽”，也难免会有玩家觉得“太麻烦”。但 Neil 说：“史蒂夫·乔布斯说过，消费者在看到产品本身之前并不知道自己需要什么。当玩家看到一款真正能把故事说得精彩的游戏，他们将会要求玩到更多类似的作品。我们也会朝着这个方向不断推进，创作更引人入胜的故事。我想只要我们继续努力，将会做出越来越多的此类游戏。”

即使是在 PS2 时代，顽皮狗的游戏也非常重视剧情和角色塑造。Neil 从未有过编剧方面的正规培训与经历，但是在顽皮狗这样一个工作室里，耳濡目染之下，很容易对游戏的叙事层面产生浓厚兴趣。因为公司地处圣莫尼卡，距离好莱坞只有半小时的车程，顽皮狗经常一大帮人到好莱坞参加研讨会，接受 JJ Abrams 和皮克斯的大师们关于叙事经验的介绍。靠近好莱坞的地理优势给顽皮狗作品的电影化色彩带来许多好处，同样位于圣莫尼卡的 SCE Santa Monica 工作室，也明显从中获益，《战神》系列”同样充满了浓厚的电影元素。

Neil 不仅参与剧本创作，也负责为《最后生还者》挑选演员和动作捕捉演员。比如《生化奇兵 无限》和《战神 升天》的声优 Troy Baker 就是他选中的，还有混迹影



■Troy Baker

视圈十余年的Ashley Johnson。Neil本人还报名参加了一个表演培训班。“表演对我来说完全是一件很恐怖而可怕的事，因为我很内向，很害羞。”Neil说，“但是我认为这是一种必要的经验，这样我才能和他们有共同语言。”Neil发现，与演员们的有效沟通极其重要，特别是在做动作捕捉表演时，因为场地里不像电影拍摄现场一样有布景和戏服，演员大部分时候只能凭空想象，所以非常需要制作人详细描述预想的游戏场景会是如何。一般游戏的动作捕捉和配音部分最多就是花几个月完成，而顽皮狗与动作捕捉演员们合作了一年半的时间，演员们都深入了解了自己所扮演的角色，以及游戏的故事发展。

如今Neil做过程序、策划、编剧与导演，对游戏开发过程中的方方面面都有深入了解，这也让他在与各小组沟通时更加顺畅，也只有像他那样有丰富职业经历的制作人，才能把握《最后生还者》这样一个创新性的超大作。“当我与光源美工沟通时，我自己先要明白什么是主光源，什么是边缘光，什么是填充光。如果我与动画师沟通，我也要知道他们的领域。我必须要充分说明他们的哪些细节要改进，而不是简单一句‘我不喜欢这个’就能说明白的。”Neil如是说。



顽皮狗的未来

进入PS4世代后，顽皮狗将会继续保持两个团队分别运作的模式，SCE的这员猛将将会以双倍的生产力为玩家带来更多出色的作品。当然，作为目前SCE的头号爱将，顽皮狗已经在PS4游戏上有深入的研究。顽皮狗联合总裁Christophe Balestra称这次的世代过渡将会比上次来得平稳许多：“从PS2转型到PS3时，我们有非常糟糕的经历，因为我们犯了许多愚蠢的错误，这完全是我们的错。而这次我们有备而来，我们有更多的思考时间。”

之所以会有更平稳的过渡，是因为顽皮狗在PS3时代所摸索的技术可以沿用到PS4。而从PS2到PS3，顽皮狗几乎是从零开始研究。PS2时代的《杰克与达斯特》系列”是使用顽皮狗自己研发的GOOL语言制作的，该技术的发明者正是顽皮狗联合创始人Andy Gavin，他是一个MIT的高材生。虽然这项技术非常强大，可以在PS2上实现了皮克斯3D动画电影般的效果，但是进入PS3时代后，由于硬件层面的截然不同，GOOL工具完全无法使用，顽皮狗不得不一切从零开始。而PS4将会有更平易近人的技术架构，而且SCEA各大工作室的顶尖软件工程师们都参与了PS4的开发，他们知道如何让游戏开发变得更容易，更知道如何能让PS3时代所研究的成果不会白白浪费。而作为PS4首席架构师的Mark Cerny，同时也是顽皮狗工作室多年来的幕后技术英雄，为顽皮狗研发了多种重要游戏开发工具。可以说，从PS4研发启动开始，顽皮狗就已经是一支重要力量，未来也将继续担当PS4的核心主力。不过令人遗憾的是，索尼并未在今年的E3展期间公开顽皮狗的新作，虽然这款游戏应该已经开发了一年半的时间。当然这或许是因为《最后生还者》上市在即，索尼不想分散人们的注意力，免得影响了游戏销量。又或者索尼是要给下半年的科隆游戏展、东京电玩展等重要展会留一些杀手锏。无论如何，它将成为数百万人购买PS4的理由。

SCE总是为他的开发者们提供尽可能自由的游戏开发环境，这也是其能不断创造出充满艺术灵性之作的原因。Evan Wells说：“自从SCEA 2000年收购我们以来，他们从未试图改变我们的工作方式。我敢保证，如果我们要改变自己以迎合发行商，那么我们绝对会失败。同理，如果别人要按照我们的方式来，也肯定失败。”

《最后生还者》全球媒体点评

在巨作云集的2013年，多款大作都有足够的实力角逐年度最佳游戏大奖，包括《生化奇兵 无限》、《超凡 双生》、《横行霸道V》、《最后生还者》等。作为一款原创游戏，《最后生还者》将发售日定在6月份这个传统淡季，但是也因此成为整个业界全面关注的焦点。这一年刚刚过去一半，而《最后生还者》至少已经成为上半年度的最佳游戏。根据Metacritic网站对67家媒体的评分统计，其平均分为96分，其中超过30家媒体为本作打出了满分评价，相当于一半媒体都认为本作是满分神作。《最后生还者》已经超过《生化奇兵 无限》这个劲敌，成为迄今为止的年度最高分游戏，而且也是近两年来得分最高的游戏。在打出满分的媒体中，不乏《电讯报》、《卫报》、《Edge》杂志、Eurogamer、IGN等权威媒体。实际上本作也是12年来得分最高的原创游戏。

在好得惊人的画面和完美呈现的桥段中激动得发抖吧，然后投身到本世代最黑暗的游戏中——这是只有真正重量级的工作室才能做到的。顽皮狗的游戏并不乞求怜悯，它并不在乎你喜不喜欢。它唤醒了游戏这种媒介。

——Eurogamer，100分

要说《最后生还者》能够完全不受多数大作俗套的影响，那是自欺欺人。最后评分画面的杀戮数可以找到几百个同类的游戏，但它是少数几个能不牺牲动作质量而又做出某种感觉的游戏……从这个角度来说，《最后生还者》已经是巨大的成功。

——英国《电讯报》，100分

它在编剧、设计和演出方面都是卓越的典范。顽皮狗与索尼不仅创造了一个主机促销之作，也创造了一个能定义整个主机世代的游戏——这是一个在很多年后仍然会令人津津乐道的游戏。

——PlayStation Lifestyle，100分

《最后生还者》的画面诱人，系统扎实，剧本成熟，而且经常十分虐心、紧张而残暴。检查好你的弹药，举起你的武器，为了生存下去而用尽一切努力吧！

——英国《卫报》，100分

它在叙事方面是举世无双的，极具感染力且结构复杂，而且充满真实感。在现代动作游戏拼命要实现的所有方面，《最后生还者》也做到了极致，令人无话可说。在此世代到来前不会有超过它的游戏了。如果这就是次世代的起点，那么未来5到10年该有多美妙啊！

——GamesRadar，100分

一帮如此才华横溢的开发者，在创意、叙事和技术上达到了如此的高度，做出来的这样一款游戏真应该连哄带骗把它拉到PS4首发游戏阵容里。它的演出比《黑色洛城》用高科技做出来的更真实可信。还有一些潜行的桥段把《MGS4》那种游戏都比下去了。这些全部整合起来，带来的是一个有着完美时间与地点感的彻底真实的世界。这是一个精美的艺术品，有着惊人的风景与音乐，烘托了一个虐心的、总是引人入胜的末日冒险。

——英国PS官方杂志，100分

顽皮狗创造的是本世代主机上最令人目不转睛、情感上最令人共鸣的、由剧情推动的史诗。我们经常觉得大预算大制作的游戏太多，使得充满艺术性的创意很难存活，然后出现了《最后生还者》这款游戏，它就像一根拱破柏油路面傲然成长的青藤，如绿宝石般翠绿闪耀。

——《EDGE》杂志，100分

它的表现力无可匹敌，设立了比《未知海域》三部曲更高的标准。它的编剧、配音和多层次的游戏性一起构成了可轻松冲击2013年度最佳游戏大奖的神作。

——IGN，100分

《最后生还者》是一个极具深度，而又暴力到令人震惊的游戏，它提出了一些深刻的问题：我们愿意牺牲什么？为了拯救我们所爱的人，我们将会怎么做？其结果是一个艰难的答案，让你永远难忘。

——GameInformer，95分

www.PDFzazhi.com



通关时间：完成一周目需要15小时左右。

最后生还者	SCE	动作冒险
PS3 The Last of Us		中英文合版
2013年6月14日	1人	388港币
无对应周边		对应玩家年龄：18岁以上

文 铃 美编 NINA

本作发售前被称为拥有PS3玩家必玩的作品，而从本作的表现看来，你为了本作去买一台PS3也是绝对值得的，因为它实在是太优秀了，每个方面都无可挑剔。游戏的射击手感出色，末日气氛营造到位，剧情和人物角色都具有相当的魅力。总之，这样的好游戏，错过简直后悔一辈子！

按键操作

按键	作用
左摇杆	人物移动（轻推为慢走，重推为慢跑）
右摇杆	视角移动/准星移动
十字键	武器切换/道具切换
□键	近身攻击/使用近身武器/勒死
×键	攀爬
○键	蹲下/站立/制作
△键	动作键/拾取/抓住/使用弹簧刀
L1键	举枪
R1键	开枪/上弹/快速投掷
L2键	跑步
R2键	聆听模式（生还者难度无效）/举枪时换肩
L3键	提示
R3键	手电筒开关

系统解析

关于存档

本作的存档机制和《未知海域》差不多，全程都是在一个档位上自动存，而且存盘点比较多，挂了后能马上从上一存盘点重新开始。如果要选章节来进行游戏，系统都会在进入游戏之前提示储存到其他位置（或者你可以覆盖）。考虑到难度要求奖杯很多，因此在彻底打完一个难度之前都不推荐打乱顺序去选章。

本作有二周目的概念，任意难度通关一次后会出现对应难度的“+”，比如你通关了生还者难度，那么就能选择“生还者+”难度来继续进行游戏。“+”难度继承玩家一周目除流程进度以外的大部分内容（武器还是得按流程推进来拿，背包里部分类别的收集归位）。值得一提的是，如果玩家在通关一个难度后，选择了开始新游戏而并非“+”难度，那么之前的技术统计会被完全清空，但想要找回来也是可以的，方法是：先读取之前周目内的任意存档，在进入游戏后选择回到主菜单，这时的数据统计就是当时那个周目的情况。如果想要回到自己新开的一周目，用同样的办法可以再转回去。存档比较多，机制算比较复杂的，因此个人建议少覆盖多开新档，而且没事不要乱换，以免造成损失。



■通关后主菜单的窗户处会发生变化。

©copyright:2013 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA LLC.

难度差异

本作共有四个难度：简单、普通、困难、生还者，其中前三个难度初始可选，生还者难度通关一次可选（任意难度通关）。前三个难度可言划分为一类，它们之间的差别仅在于掉落弹药的几率、能够搜刮到物资的多少、敌人行动的积极性，其他方面则基本相同，而生还者难度却与这三个难度完全不同。

首先，生还者难度没有聆听模式，而针对聆听模式的维他命强化也变成了前三个难度没有的“弹簧刀大师”，因为生还者难度中，乔尔在一开始不能使用弹簧刀来抵御循声者的攻击，必须升级这项能力后才能使用，也就是说在这之前被循声者逮到只有死路一条。另外，生还者难度下对于近身格斗没有按键提示，无论是抓住、暗杀、挣脱、防反（打斗时把敌人推开等动作），所有的动作都不会有按键提示，需要玩家自己反应。生还者难度下搜刮效率很低，因为大部分的屋子都空空的，极少能找到合成材料，敌人都很少掉落弹药，真的可以说是什么东西都没有，从开始直到通关，合成道具的机会屈指可数。至于敌人的行动，感觉生还者难度的敌人确实比较积极，感染者的耳朵也十分灵敏（不知道是不是因为缺少弹药而产生了心理作用），总之每场战斗打起来都感觉压力山大。不过，生还者难度的敌人并非超人，和其他难度并没有什么两样，但这个难度下同伴的命中率似乎下降不少。



流程提示

为了更好地营造生存探索的气氛，本作并没有把流程提示写在画面上，要往那里去只有一个大致的方向，不过由于道路并非四通八达，因此只要愿意认真观察就不难发现该往哪里走，或者该怎么做。如果玩家实在在某个位置卡很久不知该怎么办，系统就会给予提示，只要这时只要按下 L3 键，关键点的位置以及该如何做的提示都会显示出来，这种设定是非常合理的。

奖牌系统

和《未知海域》一样，本作也有奖章系统，玩家在游戏中的一些行为都会获得奖章，同时获得数量不等的金钱，这些金钱可以拿来买角色的衣服等各种要素，具体各位在主菜单就能查看得到。这其中最具有观赏性的就是角色们的不同服装，购买在主菜单和流程中均可进行，但换装只能在流程中，而且更换时会自动退回距离最近的存盘点，因此如果想换衣服，一进入游戏就赶紧换。

收集要素

本作真正意义上的收集品有四种：遗留物、火萤垂饰、训练手册、漫画。这四种收集一共 141 个，只有训练手册对玩家能力有所影响。另外还有四种在系统中不算收集，但是与奖杯相关的是密室、工具、非强制对话和艾莉的笑话。后文攻略部分有全部八种收集要素的具体位置。

收集要素的储存和流程进度有所不同，玩家在游戏中获得收集或触发对话之后，只要继续将游戏推进到下一存盘点保存后即可退出，具体是否到达下一存盘点可以从暂停菜单中所显示的“距离上一存盘点的时间”这项内容的变动来看（刚存的建议多往前走一点）。考虑到部分收集或对话本身处于存盘点附近，建议打到下一存盘点确保存上。除了工具之外，全部已经获得的收集品在下次进入游戏中还会看到，并且也能拾取并查看，系统不会重新记录。玩家开始新游戏后已经收集过的 141 个收集不受影响，可单独在主菜单查看，但数据统计里还是会清空。



聆听模式

聆听模式是本作中的一个重要角色技能，按 R2 键发动，在游戏中主要用来感知敌人所在的位置，以及他的脸朝哪个方向。聆听模式感知的范围在初期非常有限，后期经过维他命强化能增大不少，合理利用能有效防止在战斗中被包抄，也能够避免因看漏某个躲在角落的敌人而让潜入前功尽弃。生还者难度下，聆听模式无法使用，这大幅提升了游戏的难度。

道具合成

本作的道具合成系统简洁实用，可合成的物品只有近身武器强化、弹簧刀、急救箱、汽油弹、炸弹、烟雾弹六种，合成素材也只有六种，部分合成物品需要用到的部分素材相同，而急救箱和汽油弹所需素材完全相同。素材拾取后自动归类，调出合成菜单后按住○键角色就会开始合成，这个过程中游戏依旧进行，因此在恶战前玩家最好提前预备自己要用的道具。

六种素材里，相对来说最容易紧缺的就是剪刀，因为合成三种道具都需要它（近身武器强化、弹簧刀、炸弹）。用得最少的素材自然就是糖，因为只有烟雾弹需要它。低难度费不着用烟雾弹，而高难度也不能靠这个吃饭。



武器改造

本作的武器种类比较齐全，但所有武器中只有弓箭能够做到无声又低调。本作武器虽多，但弹药却少，因此没有什么武器好用一说，只能有什么用什么。武器随流程逐步获得，但大多都是放在某个位置，不拿就没有。大部分武器都是放在必经之路上，或者和收集品在一起，再加上游戏的大部分物资全靠翻箱倒柜找东西，因此漏掉的可能性很低。为了避免玩家错过武器的情况发生，许多非剧情获得的武器在游戏中都不止出现一次，所以玩家大可放心。

改造武器需要零件和工具，其中零件是改造武器的消耗品，只能通过满世界搜刮的方式来获得，部分不在主路上的收集品所在房间或者密室内可能有大量零件补给。至于工具，它的作用比较类似于改造的技巧等级，每捡到一个工具就改造等级就升一级，一共有五级，只有工具等级够高才能改造一些强力枪械继续进一步改造，全武器改造的前提是五个工具等级必须全部拿到位。武器的改造只能在特定的工作台上进行，每章的不同位置都有工作台。由于全武器改造需要的零件太多，就算是打简单难度估计也得到“新游戏＋”，也就是二周目才能完全改造。

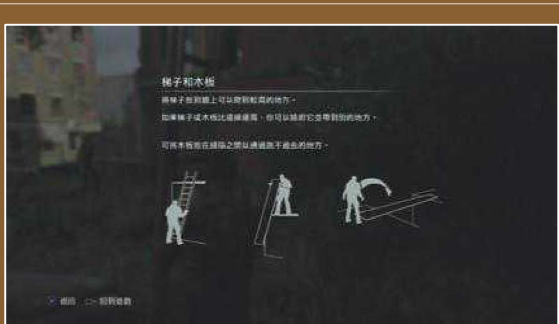


技能强化

乔尔的技能强化主要依靠吃维他命来升级，只要有足够的维他命，就可以在游戏中按下SELECT键吃药来强化技能，前三个难度和生还者难度的强化项目有一定的区别。维他命获得也是依靠拾取。一般情况下，技能强化方面没有太多需要注意的，优先强化自己认为最有用的即可。同样地，由于将乔尔的技能全部强化需要大量维他命，因此一般来说都得二周目才能全满。

生存技巧

解谜类



本作的解谜做得比较有新意，只不过花样不太多，因此只要稍加注意就不会有什么困难，这里把几种主要类型的解谜介绍一下，后文流程中将不再提及。

·搭桥或搭梯子

搭桥要用到的是木板（偶尔梯子也可以当木板用），在通过沟或楼顶时使用。木板一般都在附近不远的地面上，如果需要用到木板的地方在上层，可以把木板顺着靠在墙上，人爬上高处，再从上面把木板拿上来即可。至于搭梯子这个动作各位应该不陌生，附近找不到梯子的话那肯定在上层某个位置，把同伴送上去帮忙踢下来就好了。

·木筏和潜水

由于艾莉不会游泳，因此每次必须要游泳的位置一般都有木筏，说起来是木筏，其实就是一块木板，找到木板让艾莉跳上来就能把她运送到相应位置。起初木筏都飘在不远的水面上，后来就可能在水底或者高处的走廊。另外，由于木筏不太结实，所以乔尔是不能利用木筏垫脚的，如果自己上不去就得想其他办法。水中没路的时候就要考虑潜水，潜水的时候请随时留意氧气的消耗。

·推箱子和发电机

游戏中用来垫脚的利用率最高的其实是垃圾箱，有高处需要翻过去的时候找附近的垃圾箱肯定没错。部分位置，垃圾箱的背后可能有通道或出口，推开即可。发电机主要出现在没电的一些机关处，如果你需要拉开关却发现没有电力供给，去附近找发电机就行了。

战斗类

敌人特点与对抗方法

·跑者：跑者是常见的感染者之一，它们眼睛尖耳朵灵，一旦察觉到玩家的存在就开始狂奔，把所有其他感染者都弄得狂躁，并迅速冲到玩家面前就乱七八糟一顿揍。跑者的潜入原则和人类差不多，只不过它们看不了太远，而且无法察觉灯光，因此针对感染者潜入的位置全程都可以把手电筒开着。跑者最讨厌的地方就是烦，速度太快缠人，单个的好说，空手都能揍死，但是群体出现时必须用枪轰，减少数量后再做打算。跑者能够被勒死，而且爆头对跑者有效，打头只要一枪。

·循声者和巨无霸：循声者和巨无霸一样，都是瞎子，不过耳朵灵敏是肯定的，而且虽说是瞎子，但总知道往玩家这边摸索，也不知道是真瞎还是假瞎。循声者有对玩家一击必杀的恐怖攻击力，前三个难度大多数情况下被循声者逮到可以放心用弹簧刀解围，算是压力小一点。至于巨无霸，算是BOSS级的感染者，身上的蘑菇很厚，所以比较耐打。巨无霸会扔孢子炸弹，如果被丢中又不及时跑开就会持续掉血。近身被巨无霸逮到基本没救，而且死法特写还能让人产生一种莫名的喜感。

前面三个难度可以轻松用弹簧刀暗杀循声者，只不过没办法安静杀敌。在弹药充足的难度，可以把循声者远距离点死，否则还是绕开它，或者用砖块把它们引开。打循声者的头能造成更大伤害。没有发现玩家的巨无霸很蠢，绕开就行了。如果必须要战斗，一定要拉开距离，或者扔出燃烧弹后上重火力迅速打死，以免夜长梦多。

·人类：如果说跑者给人的感觉是烦，那人类敌人就是神烦，因为他们行踪不定，枪法也准得要命。人类都是一个类型，无非就是手上的武器不一样，只有扔燃烧弹的敌人是固定的红色衣服，算是给玩家的提示。人类敌人会包抄合作，拿近身武器的最喜欢绕后背，而那些不喜欢移动的就在掩体后躲得非常好，你不动他不动，你移动他就打。

对付人类敌人，有时候可以选择回避战斗，潜行逃走，只勒死挡路的。如果一定要战，爆头可以节省子弹，找到机会就冲上去用近身武器敲，时刻谨防被包抄。人多开会的时候是扔炸弹的好时机，一个罐头过去把他们炸个稀巴烂。被数个拿枪敌人攻击时，可以赶紧跑掉，然后再悄悄换位置，从另一侧发动攻击，这个方法也可以用于补救潜入的暴露。



无敌板砖 板砖在游戏中的作用绝不止局限于引诱敌人，它是非常好用的杀敌神器，特别是生还者难度下弹药几乎没有的时候，满地的板砖就是玩家最好的武器。拿起板砖对着冲过来的敌人，三下就能拍死。

生还者全收集攻略

注：本攻略基本无剧透内容，可放心观看！

·关于全收集

遗留物、火萤垂饰、训练手册、漫画四种收集要素加起来一共 141 个，这个是系统中的数字，由于有些遗留物、漫画的获得为剧情获得，因此下文仅将玩家需要自行获得的遗留物、漫画进行了编号，剧情自动获得的不会再提及。全收集要素的位置已在后文标出，每捡到一个收集都请务必到达下一个存盘点再退出游戏，一些本来就在存盘点附近的要素最好是能打到下一个存盘点再退出。部分非强制对话的触发可能在一些存盘点区域的切换点，一旦过了这个点到了下一个区域，即使再回去艾莉也不会有反应。还有一些非强制对话需要玩家进行一些行动之后才会触发，这些往往都是跟玩家到处搜刮、进行收集有关，因此对话最好是能跟收集一起搞定，而且对话漏了只能凭印象补，还可能不准。

·关于38个对话

游戏中的对话远不止 37 处，因为有些对话是强制的，不说流程无法推进。非强制对话的概念不太好拿捏，铃在游玩的过程中记录了有差不多 40 个个人认为算得上非强制的对话，经过删选留下了 38 个，毕竟多列一个总比少一个要好。这些对话已经铃生还者周目验证，能够保证拿齐系统规定的 37 个。

·关于密室

开密室会消耗一把小刀，所以小刀最好常备。密室撬开之后也得到存盘点才会被记录，因此如果之前开了密室后来挂掉了，记得重新开一次。

生还者难度实用技巧

·子弹再充足也不能冲动（虽然根本不可能充足），能潜入逃走的地方就不要打；

·急救箱有限，不要乱回复，因为被打掉血太快，血多血少意义不大，攒急救箱是为了不让自己随后陷入困境；

·如果打的太差，宁死也不回复，大不了刚才的位置再打一次，撑过一章能回满血；

·吃维他命强化体力上限时能补满生命值，把两次强化机会当成额外的急救包攒着；

·生还者难度下弹簧刀都没几把，因此除了生命值上限外，一周目只有摇晃度可以稍微强化一下，个人认为其他意义不大；

·顺手的训练手册最好都能拿上，因为能对我们的流程推进有帮助，；

·有敌人在掩体后不出来，可以轻敲 L1 引诱他们对我们射击，这样就好瞄准或爆头；

·潜入搞砸了可以把人打一拳就跑，潜入时多利用窗户桌子跳来跳去，敌人的视线是有盲点的，随时注意音效提示；

·生还者难度的感染者都是顺风耳，蹲着走的速度稍微快一点就会被发现；

·跑者和循声者的组合很难缠，但清除掉跑者后压力会小不少；

·改造武器优先强化枪套和弹夹容量为 1 的武器的弹药数量（弹夹容量），避免这些武器开一枪就强制上弹和掏背包换枪，其他武器也优先改造弹药数量这一项，生还者难度本来没有什么弹药，如果弹夹容量足够，那么提前可以把全部子弹装进去，其他项目就不用理会了。有多出来的升级一下武器射速和大威力武器的穿透以及扩散，这类武器在解围时表现优秀，每发子弹尽量对敌人造成更多伤害。



第一章 家乡

严格来说本章算是序章，没有任何收集，纯粹走流程欣赏剧情发展。

第二章 隔离区

收集要素

·本章刚开始不久，要跟着泰丝去左侧的检查点，在路口不要左转，去右前方路灯下面那里的两个人处。【对话 01】



·拿到装备并回到地面，泰丝会在屋外等你，过去对话。【对话 02】

·找到梯子并爬上去后，泰丝会去左侧的楼梯前，不跟过去，笔直走进正前方的房间内，左侧的书桌上。【火萤垂饰 01】

·从两名感染者啃食尸体的位置上楼，左转能看到两块木板，不要走过木板，从木板左侧的缺口进入前方的房间，左前方窗前的桌上。【遗留物 01】

·乔尔从高处跳下说出“先确认有没有士兵”，往前走要跨过障碍，蹲下走出小巷，这时看左前方有棵树，树上挂着的就是，用枪打下来。【火萤垂饰 02】

·穿过一辆废弃的车（路上还有个蠢货出来挡路），下车后笔直往前走能看到有两个人站在铁门前，快接近他们时左侧柜台旁的地上。【遗留物 02】

·就在捡到上一个遗留物的位置，注意看前方大门左侧有个闪光的海报，过去揭下即可。【遗留物 03】

·从铁网的洞跳下，潜行干掉屋外的两个人，屋内的两名敌人其中一人身上有一把钥匙，将他们干掉后记得捡起来。【遗留物 04】

·刚到达码头区域，右前方栏杆旁的蓝色铁箱旁边。【遗留物 05】

·就在捡到上一个遗留物的位置，往前方走进仓库，右前方角落处左侧蓝色铁箱的右边（不要走过破船）。【遗留物 06】

·刚遇到艾莉的场景，前方收费停车表旁边靠着的尸体旁。【火萤垂饰 03】

下不了手 在进行近身肉搏时，经常会出现把敌人打到但还没有死的情况，偶尔会遇到继续按攻击键不出招这种“下不了手”的情况，其他难度可以直接把这个人抓起来当人盾，但生还者难度可能耗不起。个人推荐的解决办法，是先按举枪键并稍微后退一点，然后再继续换板砖或者直接用近身攻击打。

生还者难点

第二章的战斗部分不多，几乎没怎么和感染者打，需要注意的位置就是码头部分和与玛琳一起撤离时。码头处最好是能做到一枪不发，这里敌人不少但站位大多比较开，又有各种木箱遮挡，勤快点左右绕绕就能逐个击破，特别是码头仓库里的敌人，从场景左侧绕过去比较容易有偷袭机会。如果在偷袭某位敌人时被另一个看个正着，可以干脆不要还手，记住位置下次采用更好的策略，这一个技巧在后期的战斗中可以常用。与玛琳一起脱出时也是走左侧屋内的通道比较方便，基本可以一路暗杀过去，只剩下一名敌人的话就没什么威胁了。



第三章 外围

收集要素

・与泰丝汇合的剧情过后，立刻一百八十度转身回到身后的房间内，煤油灯的旁边。【遗留物07】

・拿到上一个收集后，去和窗前的泰丝对话。【对话03】

・让发电机运转后乘升降梯来到下层，先别从墙洞出去，右侧墙壁处，开手电很好找到。【遗留物08】

・看到倾斜的大楼后，需要顺着断掉的公路一直爬回地面，上来后能看到前方有两个警方的路障，正前方右侧高大的信号灯铁杆下。【遗留物09】

・两个妹子分别站在“信仰之跃”点俯视下方时，右转从墙洞出去，之后能看到一个类似花园的场景，先不要左转进入倾斜的建筑物，笔直跑到花园尽头左转，树上挂着的就是，用枪打下来。【火萤垂饰04】

・刚进入倾斜的建筑，就能看到一个士兵惨死的尸体，尸体上会出现对话提示。【对话04】

・对话过后，上楼的时候能看到一具尸体，尸体的旁边。【遗留物10】

・被循声者攻击的剧情过后，两位妹子会进入右手边的房间搜刮，跟着进去，再进入左前方的门，前方的蓝色大门就是。【密室01】

・捡到火萤留下的汽油弹的位置，右转能看到被堵死的大楼梯，中间楼梯右侧的尸体旁。【遗留物11】

・往前走会遇到循声者，这时去左前方的杂货铺，进去后右侧柜台有个抽屉是可以打开的，抽屉里就是。【遗留物12】

・垫脚爬上挡路的卡车，从另一侧跳下后马上回头，进入卡车车厢的缺口，左边的地上。【遗留物13】

・离开改造武器的工作台所在区域，往前走要从断掉的地板走到上层，上去后马上左转沿着边缘走，在尽头的桌子处。【火萤垂饰05】

・被迫与两位妹子分开处，转身走左边的新路，出门左拐笔直往前走进两扇门，再进入左前方第一扇门内，这里是两个妹子刚才过来的位置，刚进门右边的门就是。【密室02】

・在博物馆内大战一群感染者之后，两位妹子会去窗前，先翻窗户，等泰丝头上出现对话提示。【对话05】

・与泰丝对话完毕后，泰丝会翻出去，再跟艾莉对话。【对话06】

・走木板的剧情过后来到了新区域，两名妹子快速下楼后跟下去，下楼后从右侧转身，前方角落的尸体旁。【遗留物14】

・看到高楼大厦美丽风景后，我们要走进水里，从左侧绕过水中黄色的出租车，左前方的亭子里。【火萤垂饰06】

・用下潜的方式通过一连串挡路的列车，浮出水面后沿着左侧走能看到左前方不远就有个平台，马上去的尸体旁边（艾莉还会在这个尸体旁找到手电筒）。【遗留物15】

・就在捡到上一个遗留物的尸体左边有个通道，往前走跳进水里潜下去，里侧小屋内的架子上，拿了就赶紧出去。【火萤垂饰07】

生还者难点

外面的世界

被军队占据的位置要全面避免战斗，因为从他们不仅防御力高，而且从他们身上根本得不到什么东西。大部分跑灯光的位置听从泰丝的号令就行了，跟着她行动。在上层有士兵往下照的时候，躲灯光走其正下方，这样反而不会被发现，前方有士兵巡逻的位置也只需要等他们走人就可以放心上楼。进入铁闸门后的区域敌人较多，不过脱离这里只需要一块板砖。可以行动后马上往右前方的破旧房屋处跑，在中间时往路中央靠右前方的位置扔一块板砖，总之把落点控制在所有士兵注意那里但其灯光不会找到我们行进路线的位置就行了，扔出去之后赶紧往前走，快速贴着右侧边缘走即可轻松通过这里。



市区

大楼内初次与跑者交手的位置就比较麻烦，因为这里还有循声者。跳下去先绕去右侧把落单的跑者搞定，然后回到走廊，等一名跑者出左手边的房间，它往循声者所在位置过去后就可以下手了，接下来还剩两名跑者和一名循声者。稳妥的打法是先过去用有限的弹簧刀暗杀循声者，之后剩下两个跑者会狂躁，马上用板砖拍死一个，另一个空手即可解决，或者一边跑一边再用板砖，这样的话一枪都不用开。

在遭遇大量循声者和跑者的一层大厅，这里其实根本不用战斗，因为感染者们都在专心忙自己的事情，比如闲逛、啃食、哭泣等等。慢慢走去收集所在房间挑战，出来后一直沿着左侧的边缘走，只要慢慢走基本无问题，前方没路必须要往中间区域走时，只需要往前走一点就可以直接从左侧的窗户翻出来到离开的铁门前，这里站着一个循声者先用砖头把它往中间引一段，然后捡起地上的瓶子再往远处扔一些，距离够远之后就可以让同伴把梯子弄下来了（否则系统会一直显示先把这个循声者解决），梯子下来之后抢着先上去，然后就可以转身无压力围观了。稍后去屋子里拿垫脚箱子的时候，那里面的三个跑者都可以潜行慢慢勒。再次不浪费一颗子弹。

来不及 合成道具或使用急救包需要花费一定的时间，而且游戏不会暂停，因此如果在战斗中进行以上动作很有可能被打断，被打断的话材料和急救包都会退换，之前合成的进度和加上去的血都不算。

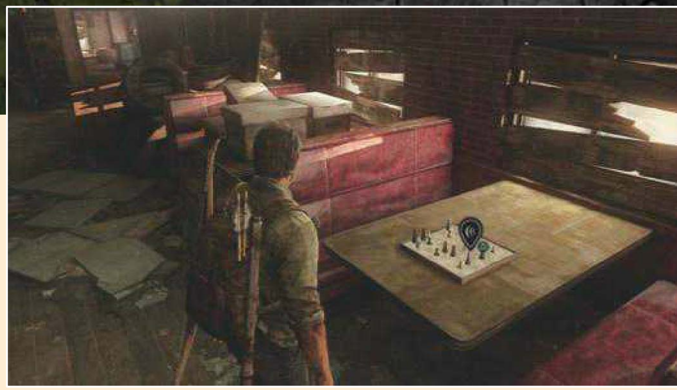
博物馆

博物馆分开后，面对大批循声者也是不要惹，先往前走一些，然后站在稍微靠右一点的位置，把瓶子往左侧房间扔，也就是泰丝和艾莉刚才过来的那个房间里扔，扔了之后等面前的循声者跑进去自己就要赶紧往前走了，避免被从中间冲过来的循声者撞上。上楼后又是大量跑者，先跑过去把艾莉救了，然后马上撤回泰丝遇袭的房间内，这样大量感染者会被泰丝挡在门外，然后我们就伺机偷袭慢慢磨。

议会大厦

本章最终区域是要逃离士兵的穷追不舍，带着艾莉离开泰丝后搜刮了东西就马上上二楼，特写什么也不用看了，拿了东西就直接走。与士兵遭遇后同样走左侧房间，在靠近门口的桌子后面等士兵进来，他走一半会换方向，过去勒死（不要碰倒东西），之后去另一侧的门处等另一名士兵进来，他进来会面朝左，所以站在门的右侧就行了。外面还有两个人，先往我们进来的方向扔个砖头，然后等左侧站在出口附近一直不动的敌人往另一侧看时，赶紧躲到他面前的桌角，等他再次看向别的方向时，过去勒死，之后立刻下楼。最后的区域也还算比较好过，依旧是走最左侧的房间，然后到一个白色桌子附近时，先躲到前方门的右侧，士兵进来是面朝左，过去勒死，然后马上进入出口所在房间，等敌人巡逻到门口就跟到门口附近，然后等出口附近两个敌人交叉绕过去并都面朝屋内的时候就赶紧溜出去，下坡之后马上开跑。地铁处的最后两名敌人从最左侧绕大圈就能通过。

第四章 比尔的小镇



收集要素

・从铁网破洞处跳下，下方的小木屋里有一个循声者，它对面那栋建筑物的二楼最里侧房间内，一个书桌旁的地上。【遗留物 16】

・准备把妹子送过去开门的地方，左侧后方的门就是。【密室 03】

・艾莉翻过去把门打开后，正对面有一家店的门是开着的，这是一家披萨店，进去右转能看到一台街机，等妹子过去就会出现对话提示。【对话 07】

・艾莉翻过去把门打开后，右转后笔直跑，快到尽头时能看到左前方有个叫“MARQUIS”的唱片店，进去后翻过柜台，下一个房间内的柜子上。【遗留物 17】

・唱片店的门外有辆车，垂饰在车顶，利用旁边坏掉的警车可以爬上这辆车的车顶。【火萤垂饰 08】

・从唱片店出来，左转跑到道路尽头的铁丝网上。【遗留物 18】

・从唱片店门前的道路继续推进流程，能看到一个循声者装上陷阱被炸死，右转之后往前走一点，右手边的门就是。【密室 04】

・从屋顶上爬梯子下来，蹲着走过一处爆炸陷阱，马上左转去左前方的门（妹子会说不要去里面），上楼后尸体所在房间的左侧房间内，右侧的桌子上。【遗留物 19】

・比尔和艾莉吵架的剧情结束后，一百八十度转身，能看到右前方有个开着的门，进去的矮茶几上。【遗留物 20】

・从拿到上一个遗留物的房间出去，右前方的桌上放着的地图。【遗留物 21】

・在拿到地图的位置往左前方的一排座位那看，有一张桌子上有国际象棋，靠近象棋会出现对话提示。【对话 08】

・还是这个酒吧内，贴着吧台往前走，吧台的拐角处。【训练手册 01】

・离开酒吧后要上一个楼梯，上去后不要去比尔身边，右转进入前方的房间，小圆桌上。【遗留物 22】

・比尔杀死被陷阱抓到的感染者后，会来到满是坏车的庭院，右侧远处电线杆上的路灯上，用枪打下来。【火萤垂饰 09】

・进入教堂地下室并拿到霰弹枪后，往前跑一点左转，左侧角落的架子上（拿到炸弹正对面左前方角落的架子上）。【工具等级 1】

・从地下室来到教堂，往前走右侧有个门，进去后左侧的桌上。【遗留物 23】

・从满是循声者的院子出来，会看到右侧有两名跑者站在路口，笔直往前走，从右侧木栅栏的缺口进去，进去右前方的房子，从大门进去右转，厕所左边房间的洗衣机上。【火萤垂饰 10】

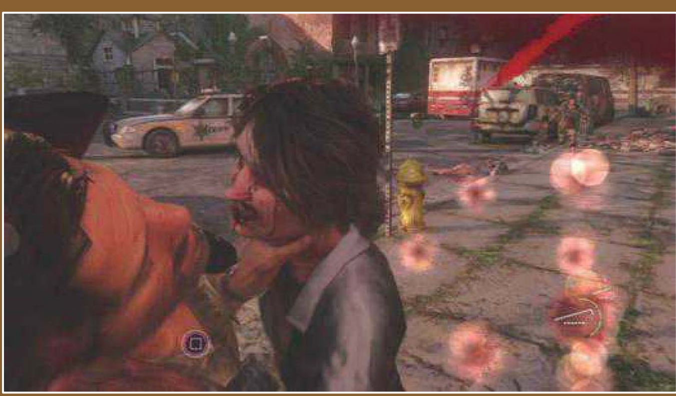
・跳进一个有泳池的院子，从泳池右侧的门进去，从楼梯上二楼，右手边房间内右侧的矮柜上。【遗留物 24】

・就在捡到上个收集的房间站着别动，艾莉会自动过来找乔尔。【对话 09】

・找到车后，转身回屋内，笔直往前走进前方电视机右侧的房间内，右侧的桌上。找到上一个遗留物之后，去和比尔对话把这个笔记交给他。等他看完扔掉再捡起来（这个遗留物在收集菜单中被计算两次，也就是看成两个不同的收集）。【遗留物 25】【对话 10】

・和坐在驾驶位的艾莉对话。【对话 11】

生还者难点



树林

第一场真正的战斗发生在被吊起来的时候。一开始会冲过来三个跑者，两发子弹干掉一个不要打空，射击原则为谁先跑进仓库就打谁，适中距离就可以提前开枪，由于准星晃动和跑者跑起来扭得太厉害，不建议瞄头以免打空，对着目标较大的身体打就行了。如果打空请至少在被抓住前枪出上一发子弹的时间，这样就不会浪费等会推开跑者后的珍贵爆头机会。接下来正前方的门会冲过来的是循声者，可以在它还没跑进来的时候就提前开枪，这样压力会大减，将循声者搞定后再击毙个别跑者就能被吊高，这样自己的危险就解除了。保护艾莉的过程中还是提前打快跑进屋子的，至于在她身边晃悠的先不要乱开枪，因为跑动的路线都很奇怪，除非她被抓了再打反而更好命中。比尔来了以后就不要乱开枪了，节省弹药，门开了就第一个冲进去，其他人都不要理会。遭遇循声者的位置赶紧躲到右侧去，让比尔去打，反而要注意别被跑者偷袭，迅速用近身武器搞定。

节约是一种美德 生还者难度下如果处处节约，在一些难点强制战斗中就会收到回报。例如铃凭借打死不吃回复的战略，在第十一章时攒下了两个急救包，背包里还有两组做急救包的材料，维他命也还够增加第二次生命值上限，相当于五个急救包，所以打得完全没压力。

藏身处

打开通往教堂的铁门之前，右侧会有大批跑者和一名循声者冲出，这个区域由于很开阔又有比尔这个好帮手，因此打起来很轻松。先去右侧，也就是捡到垂饰的灯附近，拿到板砖，等感染者开始攻击就马上回撤到刚来的地方，在车后躲着，如果运气好的话只有艾莉会跟过来，比尔会跟它们缠斗一阵，如果比尔也跟过来，就准备打移动战，绕着场景跑大圈就行了，有落单得冲得比其他人快就迎上去拍砖，然后再捡新的继续跑。比尔只有在冲到我们面前之后才会停下来转身往感染者开枪，因此快速跑到角落就停止，让他去打，感染者靠近再跑，最后剩下的循声者就一直扔东西砸它，直到比尔把它砍死。值得一提的是这里的地上有炸弹，不过不建议刻意去吸引，因为它们一定会自己踩上去。

墓园

出教堂来到墓地，与循声者遭遇后，现往右前方墓碑后面扔东西，顺手捡起门口的从左侧绕大圈，一定要保持距离，下楼时在楼梯上往正前方再扔一个，避免面前的循声者冲上来。下楼右转再捡砖头，往前走快下楼前再往里侧送个砖头确保循声者不会过来，最后的部分也是从右侧绕至出口。

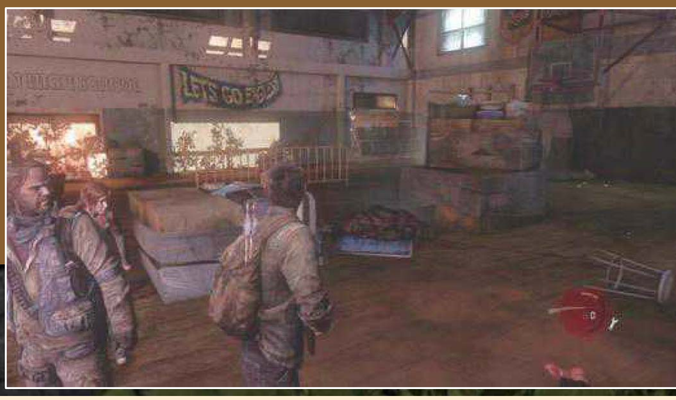
前方有三个跑者，都是背对路口，先去勒左边路口落单的，然后是前方的两个。进院子里跑动一下把循声者单独引出来，一发霰弹枪轰掉，然后躲在掩体后面，让比尔弄死跑者。接下来就不要进屋子了，一直走左侧外围绕大圈，尽量慢慢走边缘，不一会就能到狗门那里了。过去后往院子左侧扔块砖，进屋去，不要上楼绕边走，不开什么枪就能到泳池处。泳池对面的屋子里没感染者，可以任意跑动搜刮，虽然也搜不出什么东西……下一个区域跑者虽多，但混过去并不难，首先等左前方的那个跑者转弯往右侧走，就从左侧爬到中央一个大巴上，一旦有感染者看到我们，它们都会往大巴上面冲，这里只需要当心那些距离特别近的率先爬上来，赶紧用近身武器敲死，一旦右侧的路空出来了，就马上跳下大巴一口气跑到出口的门附近，利用前方的白色警车爬上另一辆车，之后跑者只能列队从警车处爬上来，在这里按住 L2 键进行近身攻击，武器打坏了就空手打，这样能不停地使出把跑者踢下去的动作，如果发现局势有点没法控制就跳车绕跑开，总是就是用这种爬车战术来有效避免被围攻，比尔射击频率超高，等他把跑者都解决就可以拿梯子去了。这里如果不小心打太差，不要加血马上读上一存盘点。翻过去之后立刻去调查门，然后去左侧调查窗户，如果这里等比尔来调查窗户的话，那么按照剧情需要必须是乔尔最后上去，如果妹子被感染者卡住的话我们就完蛋了。

逃离高中

进入学校之后马上蹲下，因为之后的部分如果随便乱来根本就打不过去。首先换上弓箭去左前方掩体后，那个跑者背对我们走到前面时会突然停住，此时将其爆头。往前走一些要进右侧的门，之前把攒下来的炸弹拿在手上，站在门的左侧（离门远点），等循声者右转走了再进去（注意距离把握），进去后往前走一点就立刻拿起炸弹瞄准门口，等循声者往前走一点再扔，能炸死三个人是最理想的状态，否则至少也要弄死两个。没有秒干净的话就往前走一点，因为这里要避免后面的循声者听到动静跟上来。下一个房间的三个跑者尽量用肉搏搞定，先到桌子附近，它们左右分开跑的时候找落单的那个打，位置不好可以打了就跑，然后去门口举枪瞄准，只打冲上来的，之后就能在比尔帮助下清空敌人。如果在第二个房间里没有处理好遗留的感染者，可以索性跑到下一个房间，打四个跑者总比打循声者和跑者的组合要轻松。

进屋之后马上换上汽油弹，巨无霸扔出第一个孢子炸弹就全速往左跑开，安全距离一到就马上扔出一个汽油弹（一定要扔准），然后迅速换上狙击枪把跳下来的其中一个跑者爆头，另一个冲上去肉搏速度弄死（这个阶段由于汽油弹扔中，巨无霸无法扔孢子）。接下来赶紧逃跑，然后用狙击射击巨无霸，看到它有扔孢子的动作之后就要马上全速跑开，否则肯定会被蹭到。差不多再名命中五发左右狙击子弹就可以搞定它了，之前攒下来的弹药发挥了作用。走之前不要忘记拿上巨无霸尸体掉落的子弹，多少应该都会有一点补偿的……搜刮完毕后调查高处，接着前后会有三名跑者跳下来（先两名后一名），这里铃的战略是打死不吃药不开枪，就绕圈跑，手拿板砖，一定再非常有把握的时候才拍人然后继续跑，没板砖了就打一拳再跑，反正 L2 键不要松，不时还要注意一下跑者的位置尽量避免它们包抄。剩两个的时候压力都会大减，最后就尽量把跑者往比尔那边领，只有距离够近霰弹枪才能发挥最大效果。

发动车的时候还有最后一段难点，推车前提前换上霰弹枪，面对第一批感染者，直接用霰弹枪把两个跑者轰了，然后等比尔慢慢弄死循声者，之后的每批感染者都是这个策略，一定要一枪一个，最后差不多能留五发霰弹枪子弹下来。另外，打的时候虽然要跑着打，但不要离车太远，否则艾莉会被攻击。车子发动后直接上车结束本章。



第五章 匹兹堡

收集要素

·恶战之后进入卷帘门内，右侧前方倒着的架子上。【遗留物 26】

·还是这个房间，艾莉对着一大堆尸体会有感概。【对话 12】

·还是这个房间，左手边的架子上。【工具等级 2】

·拿到上一个遗留物后上楼梯，进门后进入右手边的房间，左前方第二个床左侧的架子上。【训练手册 02】

·拿到训练手册后出房间进入右边尽头的房间内，进门右转的墙上。【遗留物 27】

·回到室外，从缺口跳下去，右转前方有辆大巴车，进入车内，左转车尾部的地上。【漫画 01】

·从这个大巴车的车窗翻出，艾莉会停在前方破车旁的尸体前停留，过去触发对话。【对话 13】

·往前走会遇到三名从大巴上面跳下来的敌人，将他们全部解决后，站在大巴车下方的红色小车那里，一直等到艾莉提示说“我们可以从这里爬上去”，按 L3 之后，艾莉会开始说话，此时不要离开她身边，等她头上出现△提示，按键后她就会开始说冷笑话，一直听她说完。【笑话 01】

·从大巴跳到另一侧，右前方岗亭内的角落里。【遗留物 28】

·捡到上一个收集后注意看身后的墙上有人涂写的字，等艾莉走过来她会有感概要说。【对话 14】

·艾莉说前方有敌人后，笔直往前走能看到几个敌人在聊天，在掩体后等他们说完解散，绕到掩体右侧看右手边的墙壁上。【遗留物 29】

·回到上一个遗留物处我们躲藏的掩体后，笔直往前一直走到这个场景的镜头，右转能看到一个小巷，笔直走到小巷尽头的地上。【火萤垂饰 11】

·从正门进入大书店一层，从最右侧绕，在楼梯的左后方（不要上楼梯）。【遗留物 30】

·在楼梯前左转，笔直跑进前方的门内，进门后进入右手边的门，右手边的桌子上。【遗留物 31】

·清理完书店的全部敌人，艾莉会去出口附近的沙发附近晃悠，在这里一直等到她准备开始说笑话。【笑话 02】

·站在沙发处面朝离开的消防

噩梦第五章 生还者难度下，第五章是道坎，难点比较多，但撑过去就好了。



梯方向，右侧尽头的房间内的架子上，这个房间是一个密室。【遗留物 32】【密室 05】

·离开大书店来到新区域，往前走会发生两个人放木板的剧情，我们会躲在黄色出租车后，一百八十度转身往回跑，快走到道路尽头的时候往右手边看，墙面上有个妹子的海报，过去站在海报旁边，艾莉会过来和乔尔说话。【对话 15】

·说完之后不要往前走，就看着艾莉在这个地方一直晃悠，等她终于站定（阳光处）就过去准备听笑话。【笑话 03】

·继续往前走，走到刚才躲藏的黄色出租车那里，左转就能看到一扇被打了大红叉的门，屋内的沙发上。这个房间也是一个密室。【遗留物 33】【密室 06】

·把艾莉送上去搭好木板，我们需要从一个开着的集装箱进入一栋楼，进去后笔直游到对面的楼梯间并上楼，二楼右侧尽头的柜子上。【遗留物 34】

·进入从二楼窗户翻进宾馆，落地后去左边宾馆的角落，调查角落吧台处的咖啡机。【对话 16】

·利用铁梯爬上宾馆二楼，上来就能看到一个坏掉的电梯，右转从破裂的楼梯处走过去，前方走廊角落的皮箱里，这个遗留物上写有一楼前台保险柜的密码。【遗留物 35】

·拿到密码后回一楼前台保险柜处，此时保险柜可以打开，保险柜内。【训练手册 03】

·打开保险柜后再度从梯子爬回二楼，上去后站着别动，艾莉会再次准备说笑话。【笑话 04】

·在宾馆客房区域的三楼（刚来到客房区域的时候是在二楼），一个房间的浴缸中有两具尸体，在尸体旁边稍等一会艾莉会过来说话。如果是从二楼一个房间天花板上的破洞爬上三楼的（这个二楼的房间只能通过走阳台从窗户翻进去，窗户旁边还有笑脸），那么就一定会经过这个浴室，否则就一定要刻意去找，千万不要走过了。【对话 17】

·和艾莉分开后要独自行动，这个过程中需要拿到一张门卡才能继续往前，这个门卡就是一个遗留物。【遗留物 36】

·被艾莉救之后上铁梯，往前走一点等艾莉去一个白色的桌子上坐着，从她所在位置对面的门进去，去对面的走廊，左侧角落的矮茶几上。【漫画 02】

·拿到漫画后原路返回跳下楼梯，左手边第二个门内（女厕所），位于左前方拐角的那个门内的地上。【火萤垂饰 12】

·从女厕所出来左转笔直往前跑，前方的桌子角上。【训练手册 04】

·到达钢琴所在房间，右侧有一幅破掉的海滩画，过去等艾莉过来，这里有几轮对话，全部说完。【对话 18】

·在艾莉的掩护下清光广场上的敌人，进入右前方一家名为“DON FIOCCHI”的店内，从店内柜台后的门进去，左转进入左手边的房间，右侧的地上。【遗留物 37】

·回到艾莉的狙击点处，也就是我们刚下来的位置，左前方的树上有个人被吊死了，去尸体下方等艾莉。【对话 19】

·目睹两个生还者被打死的剧情后，上楼左转会听到敌人对话，笔直走进正前方的房间，左转走到头，书桌脚下。【遗留物 38】

·离开这个建筑到达下一个与敌人遭遇的位置能看到右侧二楼有两名敌人，就在这个二楼，上去后一直往前走，再右转能看到一个放着显示器的柜台，柜台里面。【遗留物 39】

·前方写着“NO HOPE”大墙壁右侧店内的矮柜子上。【遗留物 40】

·写着“NO HOPE”的大墙壁右侧的店内里侧的那扇门就是。【密室 07】

·让艾莉去把逃生梯放下来之前，艾莉会在一面写着“DEATH FOR FREEDOM”的墙前停下来(逃生梯的右侧)，过去和她对话。【对话 20】

·从逃生梯上跳下，右前方有个大门上锁的建筑，去铁门前等艾莉过来说话。【对话 21】

·这个对话完毕后一百八十度转身，对面的建筑上有“DAWN OF THE WOLF”的广告牌，这里建议直接走直线翻过去跑到广告牌下，因为铃之前从左侧绕时曾经无法触发过这个对话。如果顺利的话，在广告牌下站一会儿艾莉马上就跑过来了，等对话提示出现。【对话 22】

·从遇到另外两位生还者的房间出去，右转后笔直往前走，右侧橱柜上。【训练手册 05】

·与另两名生还者见面后，众人一起下一层楼，其他人右转继续下楼了，刚下一层楼正前方的门就是。【密室 08】

·拿到训练手册后跟随众人下一层楼，不要右转继续下楼，正前方的门内，进入后左转正前方房间内的凳子上。【漫画 03】

·利用卡车爬上屋顶，左前方木板处会走出几名敌人，解决他们进入建筑物内，左手边厕所角落处的马桶上。【火萤垂饰 13】

·从捡到垂饰的厕所出来，进入右前方同伴们进入的门内，再笔直跑进正前方的会议室，右转前方角落的地上。【遗留物 41】

生还者难点

孤独和被遗弃

战斗开始后马上蹲着进右侧柜台，敌人走过去后翻出去将其勒死，再迅速躲回柜台，接下来就要以隐匿击杀为原则，灵活利用地形，近身攻击打死敌人后赶紧躲起来，对射虽然简单粗暴，但只会耗光我们的弹药，对后期战斗不利。

到达大书店外，如果想暗杀敌人需要花费大量心思，所以我们选择直接溜走。从右手边的第一扇窗户翻进大书店，马上从右手边上楼，右转走右侧，想法绕过这个敌人一路走到最前方，这时可以看到消防梯出口大门有个拿霰弹枪的家伙在东张西望，悄悄贴着墙从他脚边溜过去，接着下梯子溜走就可以了。

饭店大厅

宾馆客房的部分不触发警报非常好过，因为敌人们都在巡逻，每层楼都直接奔楼梯而去就行了，灵活走位只用勒死挡路的两三个敌人。和艾莉分开后，往前走会有孢子，这里基本上一定会被发现，因此可以蹲在刚下来的位置，等跑者自己冲上来，用左轮手枪将它们搞定，确认没听到奇怪的声音了再去右手边的门里，往前走启动发电机。启动发现机后端上，霰弹枪马上冲刺从斜坡上楼，拿到门卡后直接从正前方的缺口跳上斜坡，这样能避开巨无霸，之后全速往开门的位置跑，实在挡路的可以一枪轰掉，这里需要记路。如果没打好可以直接重来，拉发电机的位置是有一个存盘点的。



卖队友之一 生还者难度一定要学会卖队友，特别是一些局势混乱的场合，不少场合可以让同伴来打，或者为你挡在前面，又或者故意慢慢诱导同伴开枪，自己到处乱跑，节约自己的子弹。

金融区

艾莉拿狙击掩护的位置比较难，算是一道坎，因为敌人数量太多，要想艾莉开枪，就必须暴露行踪。如果选择高调打法，可以在一开始敌人聊天的时候扔炸弹过去，准的话秒掉三个没问题。剩下的只能来回在两个建筑物，以及对面出口附近折腾，让敌人在开阔地多移动，给艾莉更多开枪的机会。否则只能耐着性子慢慢潜入，这一段的存盘点也很多。由于敌人过多，警惕后的敌人完全按照玩家所在位置来巡逻，因此这里打起来变数有些大，可能需要多尝试几次。

爬消防梯之前的位置有许多陷阱，不要中招，建议从捡收集的二层小屋入手，没什么好对策可以开枪，但要打准。装甲车的位置无需缠斗，一开始就直接绕大圈过马路到对面（利用车的掩护），之后就赶紧一边找掩体躲子弹一边迅速撤离，挡路的人迅速解决，这一段存盘点同样多，冲到后半段敌人零散，比较好解决。

逃离市区

晚上的潜入先和亨利一起秒掉面前的两个敌人，之后从左侧出去，然后一定要利用左侧掩体绕大圈，直接去对面的话一定会被灯发现。绕整圈过去后，等持霰弹枪的敌人转身就勒死他，然后去正下方关掉发电机，然后出门去大门左侧的地方等敌人跳下来就一个个勒，一定要贴在他们刚好跳下来的位置，勒人的过程中如果出了差错，就掏枪解决剩下的人，然后就能开门出去了。剧情发生后马上调查铁门进去，在吧台缺口等敌人过来，被发现后就在这里守着，把剩下的敌人打死。



第六章 郊区

收集要素

・醒来后笔直往前走能看到一艘蓝色的破船，上船左手边有个门，进去的桌上。【遗留物 42】

・上一个遗留物的旁边就是。【漫画 04】

・拿到上面两个收集后转身出门，跳进前方的洞中，正前方就是。【火萤垂饰 14】

・打开下水道的盖子进入后，其他人笔直往前走了，此时注意看右侧有个排水口可以爬上去，进去后左侧的柱子后面，靠近另一个排水口的位置。【火萤垂饰 15】

・兵分两路后跟着艾莉走右边，艾莉爬过通风口打开门后，进门上楼梯，左转后左侧的桌上。【遗留物 43】

・重新与另外两人汇合后，来到左侧水边，能看到水中有个绿色的车，注意看水中车旁有东西在发光，跳下去潜水即可拿到。【火萤垂饰 16】

・亨利拉起闸门后游过去，上后左转上楼梯右转进门会遇到两个循声者，这个房间尽头地上的床旁边。【遗留物 44】

・忙了半天自己终于上到对岸，往前走，从左手边的门进去，左侧的地上。【工具等级 3】

・声音陷阱的位置过后，翻过障碍往前走，快到其他人站在一起的位置时，左侧的架子上。【训练手册 06】

・继续往前走听到感染者的声音，打开铁门后能看到右前方有楼梯（这里会有跑者冲出来），上楼梯右转，盖着蓝色桌布的桌角上，旁边有塑料瓶。【遗留物 45】

・回到刚才与感染者们交手的位置，继续往前走，上楼梯后绕过屏风进入左手边的门，左前方尸体旁的凳子上。【遗留物 46】

・再次兵分两路后，要在一个大厅对抗大量跑者，从右前方穿过大厅，并上楼梯，左转来到儿童教室，右前方的书架上。【遗留物 47】

・看到信号塔提示后左转，跑过蓝色的破车，进去右手边的房子，上二楼，左手边房间的床头柜上。【遗留物 48】



・捡到上一个遗留物后从进来的门原路返回街上，顺着路往前走能看到左前方有一个门被封死的房子，房子上写有文字，等同伴过来对话，对话提示出现后请速度回应。这个对话完毕后请马上一百八十度转身去对面房子的破洞里，在厨房那里等同伴发表言论，这里没有非强制对话，但这是触发稍后笑话的一个必要点。【对话 23】

・回到街道上继续往前走，看到冰淇淋车后等妹子过来。【对话 24】

・冰淇淋车左侧对面那个房子（前院有铁网的）。进入后上二楼左转进门，左边窗户旁的柜子上。【遗留物 49】

・从捡到上一个遗留物的房间出来，能看到阁楼入口的绳子，拉一下，再把艾莉送上去，艾莉会递给你。【训练手册 07】

・从捡到上两个收集的房子原路返回街道，左转顺着路往前走一点进入左手边的房子，进屋往前跑从右手边的楼梯上二楼，进入面前的房间，右前方电脑旁。【遗留物 50】

・还是这个房间，厕所里的马桶上。【漫画 05】

・出这个房间，继续上楼梯，顶楼右侧的电脑桌上（捡到这个之后可以打开二楼角落房间内的保险箱）。【遗留物 51】

・回到捡到这三个收集的屋子一层，两个孩子会去玩飞镖，等他们飞完离开，自己过去把最后一个飞镖扔一下。【对话 25】

・从捡到上面三个收集的房子原路返回街道，左转顺着路走一点爬上左侧木栅栏的缺口，前方左边的那棵树上，用枪打下来。【火萤垂饰 17】

・捡到垂饰后一百八十度转身，从木栅栏左侧的缺口跳下去，在道路尽头等同伴们过来，等其他人话说完，艾莉会开始说最后一个笑话（前提是之前对话 22 和对话 23 都完成，而且也去过之前说过的那个厨房），一直等大家说完就会跳奖杯了。【笑话 05】



卖队友之二

可能是担心队友会给玩家造成负担，即使是生还者难度，队友被敌人抓住的可能性也很低，大多数情况下他们都会自己把敌人推开，或者另一名同伴会替你去救，赞！因此大胆地卖队友吧！

生还者难点

下水道

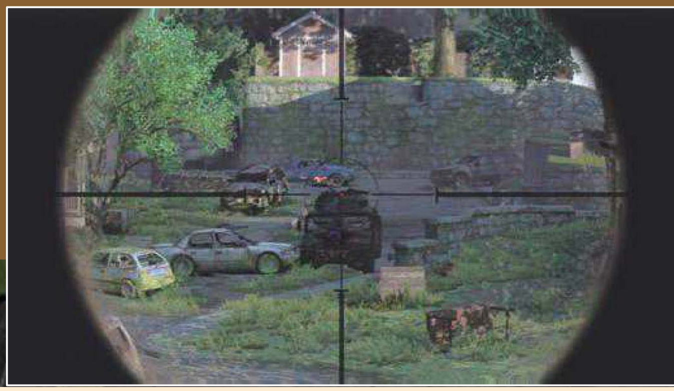
刚遇敌就是跑者和循声者的组合，就站在楼梯上面不要下去，跑上来的跑者就敲脑袋，循声者出现后远距离点死，避免夜长梦多。乔尔误触陷阱后被迫跟艾莉分开，这个位置也基本没有硬来的可能。进铁门蹲下，拿上霰弹枪走进左前方的门，然后躲在前方箱子左侧，等跑者进门左转就慢慢走出去，往左准备上楼，上楼的时候摇杆的力度很容易把握不到位，一推重就会被发现。这里建议等楼梯上的跑者移动到右侧后再行动，这样的话如果一不小心被察觉，马上全速跑上楼左拐，对着迎面跑上来的循声者脑袋就是一枪（一定要一枪爆头）。再迅速跑到送山姆上去的位置，回头解决跟上的跑者（循声者要是跟来也得解决）。而如果一切顺利话，左转之后只需要绕过最后一个循声者。楼梯被弄下来之后赶紧走。

最后的驻守阶段要借助汽油弹的帮助，感染者会从两个门冲进来，先去右边那个，拿好汽油弹，第一批感染者一冲上来就扔，一定要把循声者也烧到，之后开始对继续冲的零散杂鱼补手枪。接着退回出口附近，拿出霰弹枪，对于冲上来的跑者要一边轰一边敲，至于循声者，可以将它们都一枪爆头，门开了之后人向后退但枪口还要超前，因为这里莫名的一定要等待一会才能出去（艾莉开了门居然还堵着门对你笑，我在这里被坑了两次）。

郊区

躲狙击手的位置还是老方法，走右侧的房子，出来就躲掩体，但是这次被打中一下不得了，安全起见，每次都等到他开一枪之后再全速跑。跑进右边靠近狙击手的房子里后，会有大批敌人过来，这里可以躲在一层右侧的小房间放心开枪，把普通手枪的子弹都用完也没关系，因为在子弹打空的时候肯定能有补给，关键是要谨慎，合理配合近身武器。到达最靠近狙击手的右侧小屋后先翻窗出去，一层跑出来的人暂时没有发现我们，找个好时机直接翻栏杆出去，从对面缺口跑进屋后区域，再潜入中间建筑物的三层，直接去狙击手房间。

由于狙击是单发上弹，且耗时不短，因此一定要命中（敌人都是一枪死）。在掩体射击的敌人相对更好命中，因为没怎么动，优先打距离同伴近的敌人。装甲车出现后先还是打杂鱼，装甲车扔出第一个汽油弹后，就让准星跟着盖子的正上方走，一看见有物体出现直接开枪。



第七章 汤米的水坝

收集要素

・第一次来到最接近河边的地方，要往前走需要攀登岩石两次，此时顺着右上方的路一直跑能找到一具尸体，尸体旁边。如果已经走过了桥下，那么证明走过了。【漫画 06】

・刚到达水力发电站后，上楼梯，右手边的门就是。【密室 09】

・费尽周折来到水坝对面，和艾莉击掌庆祝后，从左前方的缺口下去，往前一直跑并翻过倒下的树干，调查坟墓上的小熊。【对话 26】

・在看到左侧黄色推土机的位置,左前方有个小屋子,屋内的墙上。【遗留物 52】

・进入汤米的大本营后，艾莉会去看前方的马，站在她旁边，出现对话提示后就赶紧按。【对话 27】

・和艾莉分开后跟着汤米走，关于女儿照片的桥段过后，上楼出门，这时可以看到右前方有个拿着狙击枪的大妹子在晃悠，过去和她说话。【对话 28】

・继续往前走会在右侧路边看到一条狗，与其打招呼后进入下一个房间。走过两个看草图的工人，前方控制台左侧。【训练手册 08】

・战斗开始后，笔直走进大厅一层对面的门内，左前方的柜子里。【火萤垂饰 18】

・回到刚才捡到训练手册的房间，那两个刚才在讨论的人已经挂了，拿起他们的图。【遗留物 53】

・找到艾莉的马后，下马进门，进入后右转再继续往前跑，跑过长沙发到下一个房间马上左转，柜子上。【火萤垂饰 19】

・上二楼，左手边房间左侧窗前的桌子上。【漫画 07】

生还者难点



战斗开始后让炮灰们慢慢打，上二层可以在其他人都集中在左边门时直接从右边门偷偷溜走，提前来到桥的位置，从左边往前走，在合适的位置躲着，之后继续等炮灰们打，去妹子那里的一路上都可以用这个战术，不要浪费自己的子弹。追妹子阶段第一次遇袭，汤米会提示我们走右侧，顺着这一侧进入房屋，然后就在这里等敌人过来送死，利用好窗户和门。第二次遇袭的时候，躲在前方准备好板砖，敌人上来就拍，这里敌人数量有限而且不是一窝蜂冲上来，所以比较好控制，还有人掉落砍刀。下楼遭遇烟雾弹就退回来，有人上来就砍，可以把敌人都慢慢弄死。

第八章 大学

收集要素

・剧情结束后不要下马，一百八十度转身，一直跑到道路尽头，蓝色小车车头上。【漫画 08】

・骑马进大学，跑过铁门，先不要跳过白色的路障，下马进右边的建筑物，进入捡到喷火器后，右转上台阶，进入右手边的门上楼，从右手边的门出去来到阳台，前方角落的地上。【遗留物 54】

・骑马跳过刚才提到的白色路障，把视角移到左侧上方建筑物的横幅处，会有对话提示。【对话 29】

・就在这个位置上前方的楼梯，往前跑一点右转能看到三棵树，右边那棵树上，用枪打下来，走近一点能看得清楚些。【火萤垂饰 20】

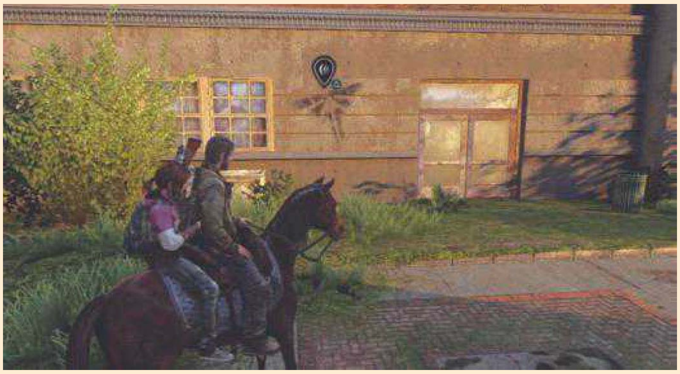
・乔尔说有跑者关上身后的铁门后，右前方有另一处铁门，那个铁门左侧墙上电源箱左侧。【遗留物 55】

・往前走，跳过路障就能到达学校中央广场，先不要跳过去，下马右转，从缺口爬上二楼，右转右手边的桌子上。【火萤垂饰 21】

・跃过路障会看到猴子，然后

萌萌艾莉之一

与黑人兄弟一起行动的时候，山姆曾经想要拿机器人，但亨利不让，最后山姆只能讲机器人扔到地上，这时艾莉会走到机器人旁边……



从右侧绕圆盘，去右侧建筑物内，从一层窗户翻进去上楼梯，上一层之后直接从破窗户翻出去，左转往前走一点再翻进第一扇破窗户，落地后马上右转，右侧靠窗的矮柜子上。【训练手册 09】

・绕到广场主建筑后方的一条路，能看到下一个建筑物底部有通道，先不要进入通道，在通道口左侧的墙壁上能找到火萤的图案，之后会出现对话提示（建筑物右侧还有另一个火萤图案，那里也可以触发这个对话，之后再找到个图案后对话不会重复触发）。【对话 30】

・走进通道口，蹲着进去右手边的屋子，正前方的桌上。【遗留物 56】

・继续往前走从楼梯上二楼，从左手边第二扇门进去（202 房间），房门背后柜子的抽屉里。【遗留物 57】

・孢子区域遭遇的巨无霸身上，杀死它后从尸体上获得。【火萤垂饰 22】

・上楼后马上右转，右前方的第一个房间内，左侧的柜子上。【遗留物 58】

・跳过路障来到下一区域，有许多帐篷，左拐沿着路一直往前走（两侧都是帐篷的道路），然后会在右侧上坡看到下一处路障，先不要右转，这时注意看左前方有两个帐篷，相对右边一些那个帐篷内的桌子上。【火萤垂饰 23】

・经过一番周折，利用垃圾桶翻进大楼内，进入正前方的门，左转能看到右侧有黄色的灯照着我们，笔直跑进正前方的门，继续往前走，撬开右前方的密室，右侧的桌上。工具也在这个房间里。【训练手册 10】【密室 10】【工具等级 4】

・从密室出来后穿过庭院，在上楼梯前能看到一些物资，物资上放着一个清单，过去调查触发对话。【对话 31】

・上三楼后再次穿过庭院，妹子会去开门，进门左转往前跑，进入左前方开着的那扇门内，前方窗前的照片旁。【遗留物 59】

・走过有黄色布遮挡的通道（前方还有个灯对着我们的脸照），左转后正前方尽头的桌上。【遗留物 60】

・找到几只猴子的房间内，右侧黑板（或者说是“白”板）前的桌角上。【遗留物 61】

・还是这块黑板，其左侧有个柜子，去柜子的另一边，在最里面就能找到垂饰。【火萤垂饰 24】

生还者难点

上吧，大角羊队

开电源的时候，跑者基本上会从一个门里涌出来，上喷火器都烧死。跳入宿舍楼缺口后，慢慢往前走，左转从循声者面前的门出去，再右拐，悄悄经过巨无霸面前，最后迅速开门离开，时间刚好够。

科学大楼

与人类敌人的战斗不算太难，因为有非常好用的近身武器陆续送来。在遇敌的门口，前面一个人手上拿的是斧头，提前准备板砖砸死他抢斧头，接下来利用地形配合板砖斧头再杀死其他人。往前走一点扔掉之前第五章捡到的烟雾弹，把拿斧头的用板砖拍死，剩下的利用地形通通想办法砍死。下楼之后有两名敌人会冲进来，马上进掩体，绕到那个拿枪的身边去砍，剩下一个拿铁管的就好说了。最后在门口换上威力大的枪，慢慢移出去把拐角的敌人打死，他可以算作是最后一个敌人了，因为接下来非常好打。值得注意的是，刚才下楼之后如果不慎挂掉了，读取存盘点之后有三个敌人要重新打（一个拿斧头两个拿枪）。

第九章 湖畔度假村

收集要素

・本章开始后调查艾莉背包里的所有遗留物和漫画，请在每个物品上面都稍微停留较长一段时间再看一下个，能翻转观察的都翻转一下。

・追鹿一直追到一间小木屋，进去后进入左手边的房间，继续往前走，正前方尽头桌子的抽屉里。【漫画 09】

・同伴把艾莉送到上层以后，往前走会遇到一个循声者，将其干掉以后其左侧有个门，进去后左侧的木箱上。【火萤垂饰 25】

・往前走需要在一个有电梯的区域持续对抗数批感染者，靠近这个区域内的一具尸体会有对话提示。【对话 32】

・马死掉之后跳进小木屋，从木屋出来，右拐走进前方的小亭子，亭子内的右侧。【火萤垂饰 26】

・消灭大批敌人后，往前一直走要爬进一个管道，出来后马上左转上后方的楼梯，靠近河那边的绿色椅子上。【漫画 10】

・乔尔前往艾莉所在小镇之后，在初始位置笔直往前跑能看到一个建筑物，进入建筑物门内，笔直往前走进厕所并从窗户翻出去，左侧是个密室，密室内左侧。【训练手册 11】【密室 11】

・在大雪中前行，进入一扇门之后乔尔会关上身后的门，之后回自动发现艾莉的背包，这也算作一件遗留物，可以自由行动后右转，架子上。【遗留物 62】

生还者难点

狩猎

屋内的驻守部分不算难，感染者还在窗边的时候就开枪即可，子弹打完了去大卫身边，他会给你一些。循声者出现后马上打死，只要不让屋内局面变复杂就好说。独自潜行的部分并不难，因为艾利的小刀很好用，开始先右转，然后配合砖块绕过这个位置，上梯子前的循声者可以用刀秒，杀之后马上跑步上楼梯。接下来的防卫部分关键是要不打丢任何一枪，生还者难度在这里只能捡到一个汽油弹和一个炸弹（急救包的物资够了可以先做一个）。开始后先主动去大门前，用狙击或弓箭把跑过来的三个跑者秒掉，之后会有两个循声者过来，扔出炸弹把两个一起炸掉，再赶紧跑去它们的尸体处捡子弹，并就在这条路的尽头守到大卫回屋内，也就是到达一个存盘点的位置。下一批敌人出现后，马上去大门口，把迎面跑过来的跑者打死，然后



萌萌艾莉之二 如果玩家一直盯着艾莉，那么艾莉会一直站着不动，但如果这时玩家故意走远一些并迅速回头，会刚好看到艾莉以迅雷不及掩耳的速度蹲下把机器人捡起来，然后就开始若无其事的往前走。（一周目看到艾莉走过去我就知道这个妹子心里想什么了–_–b）

迅速再回道路尽头打，多用狙击枪，枪打空了就去尸体上捡子弹。一看到巨无霸出现的提示，就跑回屋内，拿上汽油弹，它一落地就扔过去，然后迅速出屋子回老地方据守，一看到巨无霸到门口就马上送一发狙，这样就能快速搞定之，否则这里空间狭小，孢子一旦扔出来根本没法躲。

骑马的部分灵活躲闪，挨两枪算是不错的成绩了。落马以后不要妄想跟敌人战斗，全程溜过去。首先是从房子里走，然后从右侧绕大圈，敌人的巡逻路线有一定随机性，关键时候多利用窗户来躲人。从厕所右侧绕去楼梯下方的台阶那里时，要等一个穿紫衣服的人从面前经过了再上去（觉得描述很模糊的话被他逮一次你就懂了），上楼梯后还是要躲躲，因为你不知道哪个敌人可能会看到你。贴着悬崖走之前先蹲下，回头看看，觉得应该没有人看到了再赶紧通过，一边走一边祈祷自己不要被看到。

再次遭遇敌人后，从左侧绕大圈走，到出口附近时敌人的巡逻路线会比较诡异，只能说见机行事，找到机会赶紧开溜。利用垃圾桶翻进下一个屋子之后，在经过窗户的时候一定会被发现（走第一遍流程时应该留下过印象），所以快速跑过窗前，往前走在离开这间屋子前必须杀死屋内两名敌人，用之前攒下的子弹轻松秒杀，但千万要注意不能被近身。

木屋度假村

操作角色换回乔尔时，拿上子弹较多的手枪，往前跑一段路之后一定会被敌人发现，此时迅速进左边掩体，多利用虚晃让对方暴露自己，差不多干掉两个人之后其他人会逃跑。往前追一段路，会有两个人出来挡道，因此跑动的时候要留个心眼，再把这两个人击毙往前走就能触发剧情了。角色切换为艾利，不要妄想杀人，一路顺着躲就行了，在拉开挡路垃圾车的房间，从右侧角落蹲着走过去能找到一个急救箱。路上有差不多两个存盘点，在屋外的时候多利用大雪的掩护，某些关头被发现了就冲，实在想杀人可以先扔瓶子砸，再冲上去用刀刺。进入餐厅的时候如果身上的急救箱还没用，可以用掉了，因为在餐厅可以找到三个急救箱，铃打到这里的时候身上没枪，那么稍后就只能完全靠偷袭了。初始位置绕一圈就能蹭一刀，接下来又有连续第二次机会，后面如果挂掉的话有存盘点，但读取之后 BOSS 却不见了，他这时应该躲在左侧的厨房区域，小心点过去宰了他。乔尔的最后部分不难，先从我们去密室的那条路走，然后把强力手枪拿在手上，蹲着走到卡车车厢后直接翻进去，看到敌人后马上举枪把后面拿霰弹枪的打死，再迅速冲上去用斧头秒前面那个拿铁管的。随后就看情况潜入，顶多只需要再开一枪。



第十章 公车站

收集要素

・初始位置，等艾莉过来，乔尔会说教她吉他的事情，慢慢跟着艾莉，等她头上出现对话提示。【对话 33】

・从初始位置一直往前跑，跑过左前方红白颜色的车，能看到正前方有个带蓝白色的房车，进去后左转的桌子上。【遗留物 63】

・从蓝白色的房车出来，会发现艾莉在看右前方大巴上的“AIR WEST”广告，靠近出现对话提示。需要注意的是，如果是之后补完这对话，跑到这里如果艾莉不过来，就进去拿上一个遗留物的位置把里面的东西拿一下，再出来艾莉就会站在广告前了。【对话 34】

・拿到上一个遗留物后顺着右前方的公路往下跑，跑过左侧一辆黄色的大巴车，然后左转绕过角落的破车，公路与路障交角处的地上。【火萤垂饰 27】

・看到医院特写后跳下来，进入左前方的建筑内，从左侧的楼梯下去，沿着左侧墙壁走，前方一堆行李前的皮箱里。【遗留物 64】

・还是这个大厅，叫艾莉放下梯子前，艾莉会坐在座位上休息，过去和她说话。【对话 35】

・看到长颈鹿后，妹子会一直追，在看到长颈鹿吃东西的地方，过去按△键。【对话 36】

・来到屋顶，等艾莉去建筑物边缘一直看远方的长颈鹿，过去和她对话。【对话 37】

・乔尔跟妹子说“我不会丢下你的”，然后下楼连进两扇门，来到一个大房间，往前走一点进入右手边的男厕所，左侧的地上。【漫画 11】

・捡到上一个收集的建筑物中出来，笔直往前一直跑，直到看到道路尽头的白色帐篷，进入帐篷内，桌上。【遗留物 65】

・从捡到上一个收集的帐篷出来，往前跑一点，稍微右转一些能看到右前方远处有个绿色帐篷，在这个绿色帐篷前的路灯上，用枪打下来。【火萤垂饰 28】

・捡到上一个收集后，左转去前方右手边一个大的白帐篷里，桌子上。【工具等级 5】

・拿到上一个垂饰后，右转能看到前方有一辆横着的公交车，去公交车中央的门那里，艾莉会跟你说话，之后接过她手中的照片。【遗留物 66】【对话 38】

・拿到上一个收集后从那辆破公交里翻出去，往前走一点从左侧的下坡下去，绕过左侧公交的车头，公交的轮子旁边。【火萤垂饰 29】

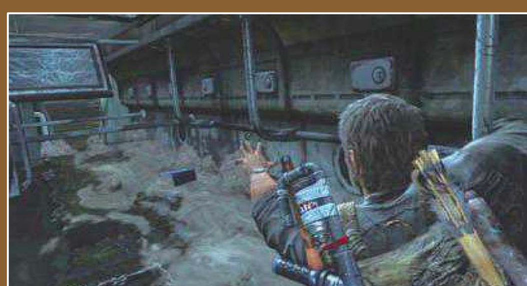
・踏入水中后要先杀一批感染者，之后继续往前走，在左前方能看到一辆红头卡车，卡车车厢上还有红色的图案，爬上这两卡车车厢顶部。如果已经走到水中区域有几个巨无霸的第二处大批感染者的位置，那证明是走过了。这也是最后一本手册。【训练手册 12】

・乔尔通过潜水从挡路的卡车下方通过，之后要把梯子给艾莉让她上来，艾莉跳下去继续往前走，我们则登上左侧的管道上方，一直跑到头即可看到。【漫画 12】

・艾莉被循声者攻击处，继续往前走，之后艾莉会左转蹲着走，我们此时不要跟过去，右转，道路尽头的那扇门就是。【密室 12】

生还者难点

本章只有一处与感染者集中遭遇的位置，这里有三个巨无霸和数不清的循声者，必须潜入。拿上弓箭，翻上正前方的箱子，往左前方走，跳下去之前等巨无霸先走到左侧（右下方拐角有跑者），下去后往前慢慢走，推荐走左侧，到达下一个位置后，注意看我们必须要通过的路口左侧有个跑者，往前走一点提前将其爆头，然后再躲过循声者走过路口。前面的位置安全通过算是过了一道坎，再从左前方的卡车左侧绕，把前方蓝色破车尾的跑者爆头，接下来就只剩瞎子了，先走左侧上方，快到循声者身边的时候从右侧小心地下来（和巨无霸打个时间差），最后慢慢走到卡车前。



救星艾莉 在某些场合如果玩家身上实在没有弹药了，特别是可能发生强制战斗的位置，例如第五章。艾莉会跑上来给你几发手枪子弹，简直泪流满面。

第十一章 火萤实验室

收集要素

・经过初始位置楼层的一连串战斗，上到六楼，推门进去后，正前方的柜台上。【遗留物 67】

・翻进这个柜台，前方的小屋就是密室，门在右侧，里面有垂饰。【火萤垂饰 30】【密室 13】

・从捡到上一个收集的房间出来，右转能看到正前方有扇门，走进去，右侧的桌上。【遗留物 68】

・从捡到上一个收集的房间原路返回大厅，左转往前跑一段打开右手边的门，进去后笔直跑一段进入右手边的帐篷，进入帐篷后左转走到头，左手边的显微镜旁边。【遗留物 69】



・乔尔用装满仪器的箱子堵住身后的门后，右前方的房间内的桌上。【遗留物 70】

生还者难点

敌人数量太多，建议不要打，到这里虽然攒下了很多物资，但是完全没有使用的必要，因为潜入就可以了。初始位置翻进左侧窗户，等两名敌人跑过去立刻翻出去，之后还是翻右前方的窗户。利用翻窗户的方法走没人的位置，一直翻到通往西座大楼的入口那里。路上有部分敌人看死封堵了通道，但实际上他们都是看一会左边再看一会右边，可以把他们枪头的灯光看作是他们的视线。在通往西座大楼的通道内，会有一批敌人跑过，躲在右侧就行了。进入下一个房间后往右前方的掩体那边靠，因为稍后会有个敌人踹门出来，速度够快不会被发现，他走过去之后就从其进来的门离开。接下来的区域还是走右边，见机行事一直往前走，到尽头再从左侧翻出去，快到门口时可以发现其实最后一道掩体的后面躲着敌人，无视他们直接开门离开就行了。

第十二章 杰克森市

收集要素

・翻过铁丝网之后，往前笔直跑，不要翻过第一根倒下的树干，这时右转往前方紫色的植物那边跑，之后能看到一辆破车，车内。【漫画 13】





奖杯列表

奖杯注意点

1. 由于本作有多人模式奖杯（列表里最后 4 个奖杯），而且单机和多人部分相对独立，因此这两个部分是完全分开来的，先开始哪个部分都无所谓。多人可以放到一开始，也可以留到最后。

2. 单机部分，所有难度相关奖杯向下兼容。由于通关一次才解锁生还者难度，因此第一遍推荐走简单，尽量搞定全部收集要素，把流程和系统熟悉透彻，为生还者难度做准备，也享受一下弹药充足的感觉。

3. 接下来要做的还很多，可以先选章补完对话或收集，然后马上以新游戏的方式开始生还者难度，通关之后再通生还者 +，最后走简单 + 把剩下的奖杯搞定，特别是全武器改造，因为生还者难度物资过少，即使是打了第二遍零件还是可能不够。

关于奖杯 BUG

通关后的职员表别跳过，否则可能会诱发通关奖杯不跳的 BUG。另外，所有收集要素相关的奖杯都有可能遇到问题，原因不明，至截稿日官方尚未更新补丁。不过由于游戏差不多要通三四遍，所以很多奖杯后期突然跳出的可能性很大。铃通关一周目的时候至少有五个奖杯没跳，包括通关奖杯。在通生还者难度后不仅跳了其他难度奖杯，游戏途中也补跳了几个收集奖杯。另外，如果一直有奖杯没跳，玩家也不用太过着急，因为游戏中有奖牌系统，而且除了白金之外，每个奖杯都对应一个奖牌，而奖牌的解锁没有任何 BUG（可以去主菜单开启奖牌获得的提示），也就是说如果官方想修正的话有比较明显的依据。当然，在收集齐某一项要素前先备份个存档，还是比较保险的做法。

奖杯名称	奖杯要求	奖杯种类
不能平白浪费	获得其他全部奖杯。	白金
寻找光明	找到所有火萤垂饰。	银杯
排除万难，死里逃生	收集所有漫画。	铜杯
东西就摆在那边	找到所有遗留物。	银杯
我拿到这个了	找到所有训练手册。	铜杯
搜刮者	找到所有收藏品。	金杯
做好准备	制作所有种类的道具。	铜杯
开锁专家	打开所有需要弹簧刀打开的门。	铜杯
不管怎样都撑过来了	用维他命完全强化乔尔。	银杯
情况紧急	完全强化所有武器。	金杯
我想多聊一下	进行全部非强制对话。	银杯
笑话说完	听过艾莉的全部笑话。	金杯
不论如何 – 简单	以简单难度完成游戏。	铜杯
不论如何 – 普通	以普通难度完成游戏。	银杯
不论如何 – 困难	以困难难度完成游戏。	银杯
不论如何 – 生还者	以生还者难度完成游戏。	金杯
最后生还者 – 简单＋	以简单+难度完成游戏。	银杯
最后生还者 – 普通＋	以普通+难度完成游戏。	银杯
最后生还者 – 困难＋	以困难+难度完成游戏。	银杯
最后生还者 – 生还者＋	以生还者+难度完成游戏。	金杯
基本技巧	在寻找比赛胜出一场补给争夺和求生战。（多人）	铜杯
人口增长	在派别战中将阵营扩大到40人。（多人）	铜杯
火萤	完成火萤旅程。（多人）	金杯
猎人	完成猎人旅程。（多人）	金杯

雪中送炭 如果玩家身上一个急救包都没有，而且濒临弹尽粮绝还一直在同一个位置不停地挂，系统就会偷偷塞给玩家一个急救包，很体贴的设定。



“PSP还能再战十年！”没想到还能在PSP上玩到“《机战》系列”的新作，实在让笔者惊讶了一下。与去年年底发售的《第二次OG》及今年初的《机战UX》相隔没多长时间，Banpresto就公布将于今年夏天发售新作《机战OE》，与系列以往作品慢工出细活的风格相异，未免让人担心《OE》的游戏素质。下面将介绍目前为止官方公布的该作品消息。

文 洛克 美编 NINA

超级机器人大战OE		Banpresto	策略角色扮演
PSP	スーパーロボット大战Operation Extend		日版
	预定2013年夏	1人	6940日元
	对应周边未定		对应玩家年龄：12岁以上

PSN下载限定！拆分章节发售！

“《超级机器人大战》系列”最新作《超级机器人大战OE》公布，游戏平台为PSP。本作异于以往作品，将是一款PSN下载专用游戏。游戏内容分为8个章节，采用各章分开配信的方式，从第一章售价500日元开始，第2到第8章各1000日元依序提供下载，全章节一次购买则为6980日元。除了每个章节预定收录约20关卡外，还预定每周持续更新支线关卡、道具等丰富内容。







▶系列初次尝试拆卖游戏章节。



▶格斗特化的能天使能在本作担任高伤害输出的角色吗？





▲战斗动画采用2D特写画面与3D机体绘图穿插播放。

各章独立的剧情？

由于本作发售方式的特殊性，据笔者推测本作各章的剧情关联性不大。玩家可以选择性地购买想要玩的章节来游戏，例如假如只购买了第一和第三章，那剧情要如何衔接呢？最大的可能性就是各章只会有收录该章节登场作品的剧情，并且是一章完结的方式。那本作就会较倾向于纯游戏性，可能会让剧情派的玩家失望了。





◀霸王鲜果汁和妖姬西打龙的合体攻击，原作粉丝泪流满面了吧！

©NBGI

系统继承《NEO》

游戏系统方面继承自《机战 NEO》并作出改良，去除传统的方格地图，改为根据机体 EN 及体积大小决定的一个 360 度的移动范围，机体可以在这个范围内自由移动，如果己方机体对敌人进行了包围，命中率及攻击力也会提升，并且机体行动后及在敌方行动回合也可使用精神指令，战略性方面与系列传统作品有很大的分别。另外战斗动画采用 3D 机体绘图及 2D 特写画面穿插的方式演出，相信玩过《机战 NEO》的玩家会较快上手本作。



▲攻击范围以圆形显示，机体可以进行曲线攻击对障碍物后面的敌人进行打击。






▲由宣传动画可以看出本作的3D战斗画面、机体动作等都十分流畅。

参战机体多来自《NEO》








多种创新要素

根据寺田制作人公布的消息可知，除了战斗画面、移动方式及精神指令等方面的改变，本作的强化芯片也将改为素材交换方式，击落敌机会取得强化芯片的素材，过关后可以用素材交换对应的强化芯片，素材的数量与品质会影响取得芯片的强化数值。而且还可以在既有芯片上，加入素材对其进行强化。另外作为 DLC 内容支线关卡将和主线剧情有关联、玩过一次的关卡可以随时重复挑战、战斗地图设置有固定炮台会主动攻击玩家等，有许多与过往作品差异很大的创新要素，将大大提高玩家们重复游戏的动力。本作的更多具体情报将会陆续公布。



▲可以从图鉴查看敌人会掉落的素材类型，从而有目的性地攻略关卡。

参战作品（暂定）

天元突破	霸王大系	机动战士高达ZZ	真魔神 冲击Z篇
装甲骑兵	KERORO军曹★	机动武斗传G高达	机动警察★
装甲骑兵	反逆的鲁鲁修	新机动战记高达W	机动警察 剧场版★
装甲骑兵 最后的红肩队	索斯机械兽★	机动战士高达SEED	超时空要塞F
苍之流星SPT雷兹纳	机兽起源	机动战士高达00	战国魔神
绝对无敌	机动战士高达	圣战士登拜恩	超兽机神断空我
元气爆发	机动战士高达 08MS小队	重战机	NG骑士&40炎
热血最强	机动战士高达 0080口袋里的战争	兽神莱格	更多……
完全胜利	机动战士Z高达	真盖塔 世界最后之日	★代表初次参战作品

文 时雨 美编 NINA

出人意料地，NBGI公布了一款集结了多款动画和OVA女角色的原创混战游戏，游戏类型为策略角色扮演。说到众多动漫角色集结的游戏，相信有一些玩家想到了《电击学园RPG》吧？可惜该款游戏的素质不过不失，有些遗憾。但玩家们可以不必担心，本作是由担任了“《女王之刃》系列”的团队制作，相信在品质上还是有一定的保证的。下面就让我们一起来看看游戏的详细内容吧。

SUPER HEROINE CHRONICLE 超ヒロイン戦記

超级女主角战记	NBGI	策略角色扮演
多机种 超ヒロイン战记		日版
发售日未定	1人	售价未定
对应机种为PS3、PSV		对应玩家年龄：未定



丰富的登场作品

作为一款以角色为卖点的游戏，丰富的角色是少不了的。由于本作的卖点是各位充满魅力的女角色们，因此登场的角色以女性为主。

快盗天使双胞胎

快盗天使ツインエンジェル



水无月遥 声优：田村由佳利



神无月葵 声优：能登麻美子

京骚戏画



筝（コト） 声优：钉宫理惠

超级偶像猫铃铛

デ・ジ・キャラット



猫铃铛 声优：真田麻美

超级索尼子

すーぱーそに子



超级索尼子 声优：索尼子

寒蝉鸣泣之时

ひぐらしのなく頃に



龙宫礼奈 声优：中原麻衣

诺埃尔・风祭

ノエル＝风祭

声优：佐藤利奈

拥有组合奇术和魔术的能力，以远程攻击为主，由于能力并不成熟，因此有失败的可能。在幼小时被紫袍法师所救，因此自己也为了救助他人生命而努力。非常有精神，但也很急躁和鲁莽，一旦决定了就不会简单地停止自己的行动。

战姬绝唱SYMPHOGEAR

战姬绝唱シンフォギア



立花响 声优：悠木碧

绯弹的亚莉亚

绯弾のアリア



龙崎・H・亚莉亚 声优：钉宫理惠

零之使魔F

ゼロの使い魔F



路易斯 声优：钉宫理惠

IS

インフィニット・ストラトス



篠之之箒 声优：日笠阳子

梦猎人丽梦

ドリームハンター丽梦



绫小路丽梦 声优：松井菜樱子



克劳德 クロード

声优：下野紘

目前为止公布的惟一一个男性角色，拥有不可思议氛围的少年，虽然正在各种各样的世界中旅行，但由于记忆丧失了所以什么也想不起来。弱气的性格让他不喜欢战斗，拥有回避的技能，经常能从大战中逃脱，右手有使用回复魔法的能力。

魅力的原创角色

除了登场的作品外，游戏中还有原创角色登场。我们从公布的设定图中可以发现设计角色的都是业内相当有名的人物，例如玩家们熟识的“《梦幻模拟战》系列”人设的漆原智志，Leaf的元祖画师水无月彻等。不禁让人期待今后原创角色们的表现。

©NBGI

游戏系统

基本系统

游戏的基本系统类似《女王之刃》系列”和“《超级机器人大战》系列”,都是以格子为基本构成,通过移动格子并选择攻击来完成回合。攻击系统内还引入地形效果和站位方向，根据所站的地形和位置，会影响命中率和伤害值。





▲熟悉的画面，玩家们有没有一种《女王之刃》的既视感呢?

幕间对话和特殊对话



在战斗的间隔也会有幕间对话，可以感受各个角色的魅力。除此之外，似乎还有和各个女主角之间的特殊剧情存在。

▲登场的角色很多，相当热闹。



►熟悉的角色以新的姿态登场。来自《绯弹的亚莉亚》中的亚莉亚，从对话来看傲娇的个性依然展露无遗。

灵魂共感

3个角色通过产生的“灵魂羁绊”而发生的组合攻击。虽然作为重要的系统之一，但目前仍不明确。推测有可能像“《女王之刃》系列”的连携攻击系统。



◀系统画面类似《女王之刃》的连携攻击系统。

追加攻击

通过画面指示选择合适的技能可以进行连续攻击。有些类似“《女王之刃》系列”的破甲系统，到底会不会有服务性画面，就需要等后续的报道了。



胜利、败北的切入

战斗后，无论是胜利或者败北都会切入各个角色的插画，丰富的数量一定可以满足各位粉丝。



胜利画面（谢斯塔）



失败画面（谢斯塔）



梅尔·兰谢尔

めるｰらんしぇる

声优：金元寿子

代代相传的“魔术悠悠球（マジカルヨ－ヨ－)”继承者，虽然原本以偶像作为自己的梦想，但没对父母说出口还是习得了魔术悠悠球。衣服以偶像风为主，以此进行无言的抵抗。与诺埃尔从小就认识，但由于性格不和而一直水火不容。有着坚强的性格，内心隐藏着强烈的情感。

基本界面

游戏的基本界面采用了类似“《超级机器人大战》系列”的幕间休息，在这个画面可以选择角色管理、设定、故事和存档管理等内容。



▲有没有一种《超级机器人大战》的即视感?

【结语】从目前公布的游戏内容上看，游戏的素质还是有一定保证的。类似《女王之刃》系列”的战斗，精美的手绘背景和熟悉的角色设计，可以满足不同玩家的需求。不过从目前公布的参展作品上看,似乎还是有些“不太给力”，公布的作品不够多，而且也缺少重量级的作品，不过由于游戏的具体内容还未明朗，请期待今后带来的游戏内容吧。

文 莱雅 编 时雨 美编 anubis



英雄传说 闪之轨迹		Falcom	角色扮演
多机种	英雄传说 闪の轨迹		日版
	2013年9月26日	1人	7800日元
	对应机种为PS3及PSV，其中PSV版售价为6800日元		对应玩家年龄：未定

自去年12月本作正式公开以来已经过了半年之久，这次官方又更新了两个学生和两个与士官学校有着密切关系的角色资料。与此同时，Falcom还公布了发售日和VII组学生们的声优，这对于期待已久的玩家们来说无疑是一个值得普天同庆的时刻。本作的发售日锁定为2013年9月26日，距离现在也仅有几个月的时间，就让我们一边看着新公布的情报，一边等待游戏的到来吧。

隶属VII组的三位学生



菲·克劳泽尔

15岁 武器：双剑枪

声优：金元寿子

VII组的成员之一，银色短发的少女。平时总是一副懒散的样子，和猫一样的随性。入学前的经历不明，身材娇小却有着令人惊异的身体能力，能够把双剑枪这种特殊的武器运用自如。乍看之下似乎很难亲近，不过她并不讨厌与人来往，有时还会一脸严肃地和周围人开玩笑。由于比周围人年幼两岁所以在学习上并不怎么拿手，艾玛和艾丽莎经常会指导她的学习。



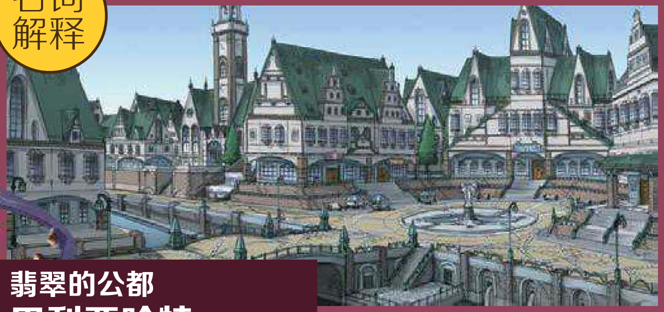
艾玛·米尔斯丁

17岁 武器：魔导杖

声优：早见沙织

出身自帝国边境地区，依靠着奖学金进入士官学校就读。在VII组就任班长职位，擅长照顾人。由于是出身自平民，家境并不好，但艾玛对高等教育一直抱有浓厚的兴趣，便以进入奖学金制度十分厚实的士官学校为目标而不断努力，终于以年级首席的成绩进入学校就读。艾玛不仅因祖母的教导而对药草学十分熟悉，对古老的巫术知识也十分了解。最近似乎瞒着同宿舍的利因与艾丽莎，私下偷偷养着小猫。

名词解释



翡翠的公都 巴利亚哈特

帝国东部库罗伊辰州的州都，同时也是四大名门之一阿尔巴雷亚公爵家所治理的都市。这里曾经是皇帝的居城，拥有着美丽的历史风韵。都市周边生产宝石和皮毛，聚集了不少服装加工皮毛与宝石的工人。而最近，公爵家宣布开始大规模地增加税率，渐渐地引起了居民们的不满。

©2013 Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.

名词解释



诺鲁德高原

位于帝国东北部艾曾加尔德山脉另一面的险峻高原地带。从古时候开始便有游牧民族开始在这里居住生活，依靠放牧和养马来维持生计。帝国和共和国从以前开始就争论着这里的领土所有权，不过由于地势过于险峻而导致交通、贸易等方面不发达的缘故，两国之间的对立关系也并没有想象中的那么紧张。

名词解释



诺鲁德的游牧集落

位于高原地带中央部的集落，盖乌斯的故乡。集落的建筑均为被称作“盖尔”的移动式住房，集落会随着季节更替而四处迁徙。从很久以前开始集落就与帝国之间有所来往，现在与驻扎在高原上的帝国军国境师团之间的关系也非常良好。有传言说，帝国的中兴之祖德莱凯斯大帝在年轻时曾流浪于此。





盖乌斯·沃泽尔

声优：细谷佳正

17 岁 武器：十字枪

出身自帝国东北部的异乡之地诺鲁德高原。拥有着褐色的肌肤和健壮的身躯，能够自在挥舞长度比一般人高出很多的十字枪。老家经营的是牛羊放牧和马匹的饲养，从小开始便与野狼作为对手来磨练自己的枪法。被家里的弟弟和两个妹妹作为榜样而敬仰着。在边境之地时很认真地接受日耀学校的巡回神父的指导，学业成绩很不错。得到某个帝国军将校的推荐，从遥远的异乡进入士官学校就读。

与 VII组紧密相连的人们



艾丽泽·修瓦路兹

15 岁

利因的妹妹，修瓦路兹男爵夫妇的亲生女儿。留着一头整齐干净的长发，清纯端庄楚楚可怜的少女。一年前进入圣阿斯特莱亚女子学院就读。从小时候开始就把利因当做真正的哥哥一样对待，但是进入女子学院之后就渐渐地对利因冷淡起来，利因本人也感到有些寂寞。



奈特哈尔特少佐

29 岁 武器：军刀

出身自帝国正规军第四铁甲师团的军事教官。性格过于耿直且不够亲切，哪怕是面对教练也一样不会手下留情，与贵族学生进行交流时也是坚持自己这一原则。对负责照顾VII组莎拉那过于乱来的生活态度和软弱的教学方式看不顺眼，经常因此与她起冲突。



克蕾雅宪兵大尉

24 岁 武器：导力枪

隶属帝国正规军·铁道宪兵队的能干女将校。有着与军人不相符的清纯可怜之貌。其实克蕾雅拥有能够与导力演算器相匹敌的指挥处理能力，遵从自己的意志，使所有的作战行动得到完美执行的她被众人称为“冰之乙女”，同时也是被贵族派所警戒的存在。



路法斯·阿鲁巴雷亚

27 岁 武器：骑士剑

四大名门·阿尔巴雷亚家的继承人，尤西斯的哥哥。对待领地的居民们时的态度相当坦率而不高傲自大。虽然是一个非常完美的人物，但是贯彻着“身分制度对帝国来说是必要的”这一颇有贵族派风格的信念。在帝国各地的领邦军里也有着很高的影响力。

关键词

圣阿斯特莱亚女子学院



只有贵族出身的女子才能就读的尊贵女子学院。位于帝都，而且是位于靠近圣堂的“尚克特地区”，有着极其严谨的警备体制。最近该学院也渐渐开始接受平民资产阶级的女子入学就读，不过数量并不多。现在似乎有皇族的一位女性正在该学院里就读。

埃雷波尼亚帝国军



统帅权归皇帝所有的埃雷波尼亚帝国国家正规军。在塞姆利亚大陆里。和卡尔瓦德共和国的正规军并称大陆最大规模的军队，有着大陆最大的重工业制造商莱茵福特公司和巨大的扎克森铁矿山作为依靠。近代化、机甲化进程不断推进，有着 20 团以上运用着战车的机甲师团。飞行船的技术运用虽然没有利贝尔王国那么先进，不过正在建造运用了豪华飞行客船技术的 150 亚矩级飞行战舰，引起了他国和贵族势力的警戒。

奥洛克斯堡垒

位于贵族之街·巴利亚哈特东部峡谷地带的巨大中世纪风格堡垒。目前由尤西斯所在的家族阿尔巴雷亚公爵家进行管理，把货物运送路线进行大规模修改之后使其要塞化。最近为了和革新派进行对决而不断进行筹备工作，在驻的领邦军军备也有所增强。

铁道宪兵队



由“铁血宰相”吉利亚斯·奥斯本主持设立的正规军精锐部队。利用覆盖了帝国整个国土的铁道网来维持各地治安，同时与贵族势力的领邦军经常发生冲突，两者的关系目前正处于前所未有的紧张状态。同时也与同样由铁血宰相设立的“帝国军情报局”有着高度的连携关系。



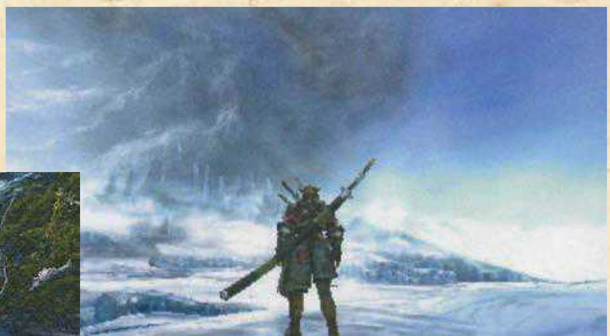
新闻资讯 前线狙击

文 宇宙人　美编 anubis

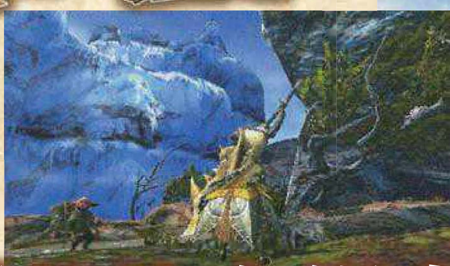
极寒地带的严酷狩猎



怪物猎人4	Capcom	动作
3DS モンスターハンター4		日版
2013年9月14日	1～4人	5990日元
对应外置滑杆		对应玩家年龄：15岁以上



▲站在厚冰地面上的猎人，现在的天气还不算恶劣，但远方的乌云到底是……



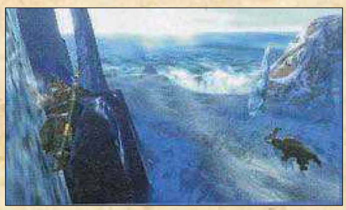
新场地 被寒冰覆盖的白银大地 冰海

周围的海面上漂浮着冰块的寒冷地带。海上吹拂着冰冷无情的海风，让所有生物都能感受到在这里生存的艰难。大陆深处是一座大冰山，那里常年吹着让雪原不见天日的风雪。而且还栖息着能适应这种恶劣环境的强大怪物。对猎人来说肯定是一处严酷的狩猎场吧。

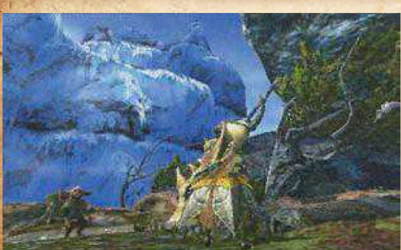


◀仰望天空能看到幻想般的七色光芒，能看到如此美丽的风景是本作的精华之一。

▶攀爬在冰壁上能看到下方波波的姿态，除了它们之外貌似还有其他生物存在。

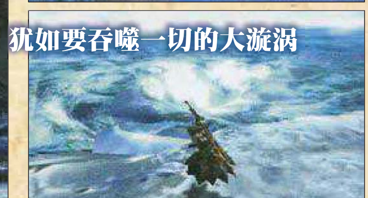


就算是冰海也能看到山菜老头



◀跟他对话就能获得有利的道具，而且还能交换各种道具的山菜老头子，就算来到冰山，寒冷对他来说也毫无影响。





▲可怕而又巨大的漩涡不断吞咽着水流，如果不小心掉下去恐怕会没命吧。

◀尖锐耸立的冰山群周围吹拂着防护拒绝所有入侵者的暴风雪，如果从这里上去的话到底会遇到什么呢……

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

www.PDFzazhi.com

新怪物

从空中迫近的锐利猎食者





彻甲虫的生态①
极为优秀的飞行能力

▲长着巨大翅膀的彻甲虫有着非常优秀的飞行能力，由于长时间在空中生活，所以很少降落到地面。彻甲虫属于肉食动物，从空中捕食小虫子和小动物。如果猎人不小心踏入它的领地就会马上遭到攻击。



接触到的话连猎人的装备都会被腐蚀……

◀因为是液体，所以落地后会飞溅开来，碰到的话也会很危险吧。

彻甲虫

甲 虫 种

被称为彻甲虫的甲虫种中型怪物，飞行能力优秀，能从空中精准而快速地猎杀地面的猎物。发达得令人害怕的尖角部位非常醒目，交战时千万要注意这根角所发起的进攻。



彻甲虫的生态②
从体内喷射出的"腐蚀液"

▲撤甲虫的腹部储存着具有腐蚀效果的体液，威吓的同时会在腹部先端位置喷出腐蚀液，这原本是用来让猎物的尸体腐化方便进食的，但似乎对外来敌人也能作为攻击手段。另外已经确认的是当彻甲虫进食完后留下的腐肉和腐殖土会吸引来昆虫促进发酵。



利用发达的锐角发起突进攻击

►凭借发达的锐角，撤甲虫的战斗力不下于其他大型怪物。

滑行于冰面的白兔





▲坚硬光滑的腹部能让白兔兽在冰面上以子弹般的速度滑行。

外形像兔子一样的牙兽种怪物，它能用明锐的听觉来搜索猎物，然后通过滑行，快速安静地接近猎物并将其解决。因为拥有厚厚的皮下脂肪以及保温效果很好的体毛，所以被人称为白兔兽。



白兔兽

牙 兽 种



▲对变成了雪人状态的猎人发起进攻，这是本作新增的招式之一。

渴求鲜肉的冰海海盗



斯库亚基尔

两 栖 种

栖息在冰海的两栖类怪物，为了应对残酷的环境必须迅速地成长，所以会为了摄取肉和体液而袭击其他怪物。头部的构造像箭头，一旦被刺到就很难拔出来。而且还会旋转来扩大猎物的伤口，以便获得更多鲜肉。



◀吸取了养分之后，斯库亚基尔会迅速膨胀。缩在体内的后脚也会伸出来，行动模式也会变成4足的模式。为了应对身体的膨胀，皮的伸缩性超好。是用来打造武器的重要素材。

文 稀饭　美编 心の永恒



救世之吻	FuRyu		角色扮演
多机种	エクステトラ		日版
	预定2013年10月17日	1人	6279日元
	对应机种为PSV、3DS		对应玩家年龄：未定

幻想与现实世界融合的冒险物语

“用接吻拯救世界”——笔者一看到这个游戏的宣传句就冒了一阵瀑布汗。本作以最传统的日式RPG为卖点，号称将会带给玩家最原始的RPG感动，相信将会是一款十分注重剧情描写的角色扮演游戏（当然还可能很闪光……）。





Tony和エナミカツミ的人设

FurYu预定于10月17日发售原创RPG游戏《救世之吻》（**エクステトラ** /Extetra），对应PSV及3DS双平台。本作的一大卖点，是角色人设由Tony和**エナミカツミ**负责，出自Tony之手的女性角色一直受到广大日式ACG爱好者的喜爱，此外世界观设计是东京幻想，音乐由下村阳子负责，演唱主题曲的则是现在拥有高人气的“ClariS”。再加上一众人气声优配音等豪华制作阵容，本作将会是一款充满日系ACG风格的传统RPG游戏。





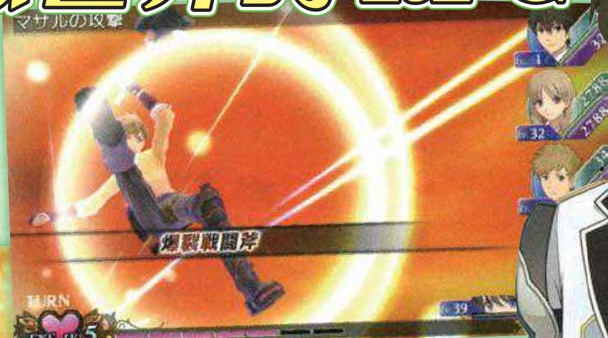
STORY

本作的舞台为与异世界融合、发生变异的东京“阿美西亚”（アメイジア）。这个变异世界因融合而逐渐崩溃，最终将走向灭亡。被卷入异变世界的主角成泽谅真成为了能够拯救阿美西亚的救世主“棱镜”（Prisma），他将肩负起阻止世界崩坏的重任，拯救那些在异变中被“虚无”同化的人们。

©FURYU CORPORATION 2013. All Right Reserved.

以接吻拯救世界的RPG

游戏的主题是“以接吻拯救世界的RPG”。与主角谅真接吻的人，将会觉醒为“棱镜骑士”，与主角一起拯救世界免于崩坏。这看起来是否闪光的让玩家无法直视呢？可以和众多出自Tony之手的美女角色接吻当然是好，但不排除主角也会和男性接吻……





简单易上手的回合制指令

本作的战斗，将采用传统日式RPG的回合行动制。这对于从上一世代过来的广大RPG玩家可说是再熟悉不过的战斗模式。配合人物技能指令的使用，将可组合出各种歼敌战术。在回合制的基础上，具体本作还会加入什么样的玩法，相信往后将会逐步公布。

登场角色介绍



成泽谅真

声优 中村悠一

本作的主角，拯救融合世界阿美西亚免于崩坏的救世主“棱镜”，但本人却丧失了记忆。



棱镜

“棱镜”是被称为能拯救变异世界免于崩坏的救世主一样的存在，拥有未知的神秘力量，也是唯一可以从敌人怪物中抽取“X”能量的存在。“X”能量能创造奇迹，能带给魔物及人类强大的力量。而被卷入异世界阿美西亚的人类，通过与“棱镜”接吻的方式，吸收“X”能量会觉醒为拥有救世力量的“棱镜骑士”。



御手洗优

声优 江口拓也

与谅真同时被吸入异世界的高中生，性格阳光常扮演活跃气氛的角色。他也是“棱镜骑士”的身份则说明了……









稻叶志穗

声优 石原夏织

梦想成为偶像的高中生。17岁。莫名其妙地被吸入了异世界中，与谅真接吻后觉醒为“棱镜骑士”。

棱镜骑士

被吸入异世界的现实世界人们，通过取得由棱镜授予的“X”能量，会觉醒为守护棱镜的“棱镜骑士”。他们和棱镜一样，将是拯救异变世界的关键。

文 时雨 美编 NINA



成步堂龙一 在此复活!!

作为累计销量 430 万套以上的高人气系列，“《逆转裁判》系列”的新作终于将在这个夏天于 3DS 平台登场。按照系列惯例，玩家将扮演律师，为那些无罪但被逼入绝境的人做辩护。作为最新作的《逆转裁判 5》，玩家将继续扮演成步堂龙一，与新律师希月心音和系列 4 代主角的王泥喜法介一同解开谜团。并且根据新平台的特点，在画面和音效上都有不少程度的提升。具体有什么变化？就让我们一起来看看吧。

逆转裁判5		Capcom	文字冒险
3DS	逆转裁判5		日版
	2013年7月25日	1人	5990日元
	无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

充满魅力的系列角色



成步堂 龙一

在初代至今的 8 年间成为了成步堂万能事务所所长，也继续担任着律师。头发的特征没有太大变化。8 年前卷入了某个事件失去了辩护律师的资格，牢记着“重要的约定”，决心取回辩护律师的资格。拥有强烈的正义感，依靠继承师傅的“思维逆转”，以“相信依赖人无罪的心”作为武器，再次站立在法庭上。



「时隔八年的辩护，这份紧张感总觉得很熟悉。」



Check

成步堂龙一失去律师资格的缘由：

或真敷天斋测试完两个弟子的心意之后就自杀身亡，但他的大弟子或真敷扎克却被指控为杀人罪。成步堂龙一相信扎克并担任他的辩护律师。但由于在法庭上遭受牙琉雾人的暗害，成步堂龙一失去了律师资格。原因是自尊心极强的牙琉嫉妒扎克选择成步堂取代他作为辩护律师，给予成步堂龙一伪造的证据。在不利的判决下达前，扎克利用魔法逃跑，化名为浦伏影郎开始逃亡。

几个月后，或真敷扎克与成步堂龙一在俄罗斯餐馆见面，不料被躲藏在暗门里偷偷跟踪成步堂的牙琉雾人用酒瓶砸中后脑而死。成步堂是最后与他的见面人，但没有决定性的不在场证据所以被列为被告。为了洗脱嫌疑，成步堂指定牙琉律师事务所的新人律师王泥喜法介为其辩护。在成步堂的帮助下牙琉被证明有杀人嫌疑。但苦于没有决定性的证据无法将牙琉入罪，最后多亏了新的审判员制度引入，两人利用心证将牙琉入罪。但即使如此，龙一使用了虚假的证据也是事实，因此被吊销了八年的律师资格。

©CAPCOM CO. LTD. 2013 ALL RIGHTS RESERVED.



「王泥喜法介，我没问题！」

王泥喜 法介

穿着红色西装的热血辩护律师，系列4代的主角。因为1年前的事件与成步堂相遇，现在作为他的事务所中的一员成长中。对于新人的心音也会给予前辈的建议。每天都会进行发声练习，他的大嗓门响彻法庭。口头禅是："没问题！"作为本作第一章的受害者，在法庭突如其来的爆炸中伤及右眼及双臂，因此本作中以绷带的样子出场。保留有前作的"看破"能力。



3 引人入胜的精彩剧情

作为一款文字冒险游戏，精彩的案件是少不了的。按照系列惯例，本作基本上也是延续了每一章一个案件故事为标准进行。目前官方公布了第一话和第二话的基本故事，让我们一起来看看。

第一话 法庭爆炸事件

第一话发生了法庭爆炸事件，神圣的法庭受到了炸弹的袭击，拉开了故事的序幕。







▲犯人引爆了炸弹，将事件嫁祸到女孩身上。

作为事件被告人的森澄忍（森澄 しのぶ）是一个热爱自然，在森林中居住的温柔女孩。但不知为何就成了事件的被告人。

作为第一话的对手，是系列中的杂鱼检察官亚内武文的弟弟亚内文武，一心替哥哥报仇。虽然有着自信满满的态度，但和他哥哥一样没什么太多的存在感。



►身体虚弱的少女竟成了爆炸事件的被告人。



作为证人的是拆弹专家的马等岛晋吾，经常进行精密作业，穿着工作服进行证言。热衷于拆弹，在法庭的证言台上也披露了拆弹的本事。



►他的外形与嫌疑人相当像，他会不会才是真正的凶手呢？



希月 心音

成步堂万能事务所的新人辩护律师，本作的新加入伙伴。无论喜怒哀乐都溢于言表，讨厌认输。拥有从声音音调听出感情的特别能力，能听取证人的"心灵证言"。有时候会任由情感爆发而暴走，目标是成为拯救人心的辩护律师。



「通过我的心理分析，让法庭形成新风气。」

夕神 迅



「……哼，用名为证据的太刀斩倒法庭上的人。」

犯了杀人罪被收监的现任检察官，因为受到检察署的指名而站到法庭上。以右肩上的鹰为主要标志，除了身份异常外，还经常在法庭上引起各种问题，使“司法界扭曲”而被称之为“扭曲检察官”。擅长利用心理学作为特别的法庭战术，锐利的眼光能读取对方的思考行为，偶尔冷静偶尔用野蛮的言行操纵场面。



第二话 九尾之间事件

第二话则是发生在九尾村九尾之间的命案，受到朋友天马梦美（天马ゆめみ）邀请而前往参加九尾村派对的美贯造访了村庄，却在这段期间发生了杀人事件。


空を飛ぶ天魔太郎!!

▼15時40分ごろ 九尾村付近の山間で撮影された「天魔太郎」のような生物!?

▶村里人坚信着村庄的传说，甚至有人称目击了天魔太郎。



作为被告人的是天魔市的市长天马出右卫门，他也是天马梦美的父亲。他推进与九尾村合并的动机到底是什么?

随着调查的深入，屋舍管理人、市长秘书等充满个性的角色陆续登场。每个角色都似乎拥有杀人动机和犯案的机会。王泥喜能从他们的口中找出真相吗?



▼作为村里的屋舍管理人，一眼看上去就是可疑人物。



▲身为市长的秘书，他对于美容有异常的执着。

便利的新系统

作为系列的传统，本作依然包含了探寻线索和证据的侦探部分以及利用证据，询问证人揭示真相的法庭部分。由于平台升级到了3DS，因此画面和音效都有极大的强化。

极富临场感的3D新法庭开幕

代替以往的2D法庭，本作采用了极具临场感的3D法庭，让法庭上的战斗变得更加热烈。而且不仅是法庭，就连角色也变成3D的，配合系列特有的夸张的表情，相信能带来更多的视觉冲击。





御剑 怜侍



「……哼。我的头衔只是从检察官变成检察署署长罢了。」



以前曾数次阻挡在成步堂面前让他吃尽苦头的天才检察官。现在担任检察署的署长。和成步堂虽然是竞争对手，不过追求真相的信念是相同的。他也是“《逆转检事》系列”的主角。在本作中首次以戴眼镜的样子现身。



「3、2、1……各位观众请注意！美贯的魔法秀即将开始！」

成步堂 美贯



成步堂在 8 年前收养的少女，现在是隶属成步堂万能事务所的魔法师，作为事务所的艺人而活跃。拥有卓越的行动力，让人在不知不觉中被她牵着走，被称为地下所长。她是 4 代的女主人公，和上一代比似乎成熟了一点。

读取感情的新系统“心音探测”

作为新角色希月心音的特殊能力，带来的是新系统“心音探测”。通过音调分析感情，潜入证言者的感情中读取真相。



▶心音展开了画面，听取证人的证言。



▶证言中含有杂音，读取不出真实的证言。利用系统降低杂音等级。

▼画面表示出证言时的感情，虽然正在被必问，但竟然出现的是“愉悦”的情感。





▲指出这种不合理的情感。



▶成功指出情感，发现新的事实。

3D搜查的侦探部分

作为游戏的重要组成部分，侦探部分也有所升级。在本作中利用 3D 画面表示，带来了更多的新玩法和更真实的氛围。



◀切换左右画面查看房间。



▶触碰奇怪的地方，在窗边似乎有什么……



▶视角拉近，可以看到窗外的情况。



▶被害者倒下的桌子，转换视角调查一下。



▶发现了原本看不到的证据。

番 轰三

负责案件搜查的刑警，把“正义”作为口号，一直守护着市民的安全。不能容忍邪门左道，对感到困扰的人无法置之不理。个性相当热血，虽然与夕神是组合，但为了公正的裁决也会帮助辩护律师们。



「遇到什么麻烦的事情就尽管找我吧，至于口号当然就是——正义！」

从目前公布的情报来看，作为时隔许久的《逆转裁判》系列”新作沿用的还是原本的模式。针对 3DS 机能加入的 3D 侦查部分，让游戏的可探索性有了极大的进化，但也可以预见到难度会有所上升。“心音探测”系统与以前的心灵枷锁有异曲同工之妙。按照系列的惯例，系列作的老角色应该会出现“打打酱油”。当然玩家最关心的还是最重要的剧情，按照已公布的第一话和第二话上看，冲击性比起以前有了一定的提升，也融入了一些神话背景。但具体表现如何？还是让我们一同期待游戏的发售来见真晓吧。

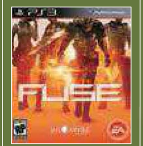


GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼



危险元素



多机种 PS3/X360

- Fuse
- EA
- 动作射击
- 2013年5月28日
- 美版

22

[游戏简介]本作是原瑞奇与叮当抵抗小组的最新作，游戏讲述了四人小队保护强大的FUSE元素不被敌人夺走的故事。本作强调四人合作通关，每个角色能力各不相同，进攻型、防御型、远程型各司其职，升级后变化丰富。此外游戏中可以找到各种强力武器，完成各种任务。推荐给喜欢多人合作的玩家。

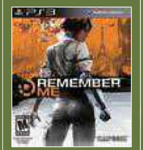


7 本作的问题其实在DEMO版就已经暴露了，最大的缺点在于我方的AI过低，即使到了正式版也没有修正这个问题，比较遗憾。其实游戏本身的武器设计的挺有意思，打起来手感也不错，只不过除BOSS战外的流程略微单调，当然如果能找到3个玩家一起合作，便很快能找到这款游戏的魅力。

8 游戏画面音乐方面都属于不过不失，本身四名角色不同特性的创意不错，可以即时切换角色的设定也比较讨喜。可惜整体耐玩度不高，流程整体下来比较平淡。好在游戏支持多人联机，与4名玩家相互配合比与AI合作感觉好太多了，不过玩这款游戏的人真不多，寻找起队友来有一定难度。

7 本作故事俗套，队友AI也有点低，经常和玩家挤在一个掩体后，就是不懂得配合引开敌人火力。不过幸好敌人也比较弱智，站着等挨子弹的情况屡见不鲜，所以单人打起来也不太痛苦。游戏中融合了一些攀爬元素，但应用得不是很充足，反倒是成长要素很有趣，加强了可玩性。

记忆猎人



多机种 PS3/X360

- Remember Me
- Capcom
- 动作冒险
- 2013年6月4日
- 繁体中文版

21

[游戏简介]游戏的背景被设定在2084年的新巴黎，"记忆"通过科技的力量已经实现了数字化与商业化，人们已经习惯了这种毫无隐私可言的生活，并以被政府监控作为代价换来了舒适的生活。为了与政府对抗并找回自己被抹除的记忆，女主角妮琳毅然踏上了寻找真相的旅程。



7 战斗时的打击感虽然有点飘但尚在可接受的范围内，不过之前大力吹嘘的组合拳系统其实并没有太多的亮点，特殊能力S-Pressen的应用也比较单调。流程的重复性不高但却给人一种每关都差不多的感受，玩家可以活动的范围非常有限，如果不做收集的话基本上从头到尾都是一本道，此外整体难度偏低也是为人诟病的地方。

7 本作的优缺点明显，背景设定、音乐、角色塑造等要素都值得肯定，可惜作为动作游戏而言，最核心的部分——游戏体验却做得并不怎样。女主角从出招到招式判定命中敌人为止，中间有较长的时间间隔，这一现象直接影响了打击感。加上战斗的重复性较高，无论是玩的人还是看的人都容易产生枯燥感。

7 除了遗憾，还是遗憾。游戏本身在故事叙述和背景设定上都下了不少功夫，一些过场的人物对话还带着种类似歌剧表演般的文艺范，但在最要紧也最关键的游戏部分，本作的表现算不上优秀，尤其是充满想法的连击实验室，却在后期因为许多招式性能过于强大而失去了作用，非常可惜。

铁拳 革命

PSN

- 2013年6月12日
- 免费
- TEKKEN REVOLUTION
- 格斗
- NBGI

推荐度 8.0/10



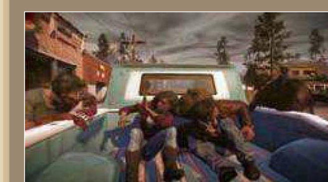
一款比较意外的《铁拳》新作，系统在6代基础上进行了修改，加入了无敌技、爆击等具有一定偶然性的元素，另外还有能力成长的概念。游戏带有一定的试验性质，对家用机格斗游戏的F2P模式进行了一些探索，当然设定方面没有手游那么"心狠手辣"，网络尚可，不花一分钱照样能玩得自在。

腐烂国度

XBLA

- 2013年6月5日
- 1600MSP
- State of Decay
- 动作冒险
- Microsoft Studios

推荐度 9.0/10



游戏的画面水平有点对不起CryEngine 3的强大性能，但是系统非常令人满意，玩家扮演一个幸存者，在满是丧尸的国度寻找一线生机，还需要联合其他幸存者一起维持避难所的安全，生存感十足。尽管如此，游戏中却有一些颇为夸张的攻击招式，看起来很是有些喜感。

最后生还者

文：铃

PS3/X360



［游戏简介］本作的故事发生在病毒肆虐后的末日，以走私货物谋生的主角乔尔突然接到了一单非同寻常的生意——运送一名名叫艾莉的妹子穿越隔离区，在随后的剧情发展中，两人共同经历了一系列事件，成为了要好的搭档。游戏的射击与肉搏手感出色，战斗部分也真正做到了策略选择的多样化。

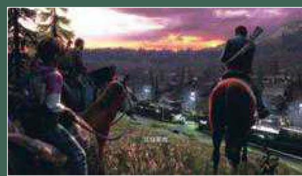
■The Last of Us
■SCE
■动作冒险
■2013年6月14日
■繁体中文版

黄金珍藏

总分 30









抢戏的最高境界，就是你没发现她刻意抢戏的举动，但戏的灵魂已经悄悄跟着她走了。

——铃被艾莉妹子在游戏中出色的表现所震惊。



我经常在潜入的时候被站在旁边的艾莉吓了一大跳，但仍然乐此不疲。

——经常自己吓自己的华尔兹留。



这剧情！这结局！实在是太……憋了一肚子的话想找人讨论，可别人一见我就躲这种事我会对你说吗？

——因为可以什么什么所以想打11分的胜负师

末日的美与丑

本作在游戏画面上的表现应该无需笔者多说，顽皮狗在画面塑造上具有相当的功力，而这功力绝不仅仅只集中在画面有多清晰上。在本作的世界中，造成人类感染的是一种孢子，因此游戏中不少区域和建筑都能保持完整。游戏发生的主要时间是病毒肆虐之后，人类被迫放弃了对自然的改造，万物自然生长，这反而使得世界产生了一种别样的自然美。良好的环境塑造让玩家经历这场末日之旅时不会感到压抑，有战斗的地方虽然紧张刺激，但欣赏景色的时候会很惬意，搜刮物体的过程中，各式各样的小细节配合充满故事的各种收集品让游戏世界变得丰满，因此这场末日之旅不知不觉就变成了享受。

然而，美与丑总是同时存在，这扮演丑陋角色的，自然就是人类。孢子的感染和传播彻底颠覆了人类的正常生活，人们不得不在感染者、暴徒、政府军队以及饥饿和疾病的多重夹击下勉强求生，亲身经历过诸多失去的人无法接受现实，因此价值观也随之扭曲，为了生存，宁愿将其他的东西全部抛弃，因为他们拥有的东西本来就所剩无几。反应到玩家的心里，经历了这些美与丑的反差，以及对以往正常生活的回忆，心中感觉到的，多是一种无奈。

好奇的艾莉

艾莉是这场灾难肆虐多年之后才出生的，对于她来说，末日下的极端生活环境反而是其正常的生活，她没有经历过那场失去，也就不存在怀念，相比之下，可能人类曾经的生活才会让她觉得不可理喻，因为她根本就难以想像。游戏中有许多精心设计的对话，特别是那些非强制对话，它们在丰富艾莉角色形象的同时，也会引起玩家们的反思，能安全地活在现在，确实是一种福气，不要等到失去才懂得珍惜。

让人落泪的剧情表现

再好的剧情都需要有张力的表现才能给人带来震撼，让把故事转达到玩家的心里去。毫无疑问，剧情表现是本作的一个闪光点。精彩的剧情贯穿游戏始终，结局也让人意犹未尽，每一章中发生的故事都紧紧牵动玩家的心，再着急通关的玩家都不舍得跳过任何一段剧情，因为担心会错过故事中的任何一个环节。当游戏快到末尾的时候，玩家们不禁会思考，这两人身上到底会发生怎样的事情，结局会是如何，但没有人预知接下来的发展，而除了继续走下去玩家没有任何选择，而游戏中的乔尔和艾莉两位主角也是一样。

杰出的系统与战斗

花了很多笔墨来描述游戏带给玩家的感受，但这并不代表游戏的战斗、系统等各项设定不出色，相反地这些方面都表现得很好。系统和战斗的设定直接影响这场末日之旅的说服力，顽皮狗在这方面显然下了很大的功夫，这也是在“《未知海域》系列”之后的一大突破。本作的系统构建与末日的环境良好结合，简洁精致，特别是道具合成，做得恰到好处。游戏的敌人种类不多，感染者只有三种，算上人类也只有四种，但每种敌人的特征都非常鲜明、深入人心，比那些看似五花八门但完全没有什么存在感的敌人设定要好太多。虽说敌人类别只有这么多，但感染者和人类敌人的行动规律却完全不同，需要准备至少两种思路。

本作的最高难度生还者也制定得很巧妙，难度的提升并不是靠无脑提高敌人的攻防，或者胡乱堆积敌人的数量，而是极大的限制弹药、材料等物资，迫使玩家道具的利用精确到每发子弹的落实，这从思路上更符合游戏世界的设定。没有聆听模式以及强化技能改变等系统微调使得难度的构建更“聪明”，带给玩家新鲜感的同时避免了流程的枯燥重复，因为其他难度的打法在生还者难度行不通，反而引导玩家深入了解了游戏，从而发现更多乐趣。

多人模式表现良好

单机模式的成功并不代表多人模式就会敷衍了事。本作的多人模式并不像其他一些以多人为主的游戏那样神乎其神，但也算是充分利用了游戏单机部分的世界观构建，加入了一些小的剧情和经营要素。多人模式的对战模式暂不算多样（以后可能会有新模式DLC），但其他细节上的“包装”使得线上模式玩起来更加有趣，这也是一种“聪明”的新尝试，收到的反响自然是不错的。



由于顽皮狗出品一向的高品质，个人对《最后生还者》的预期已经很高，但玩到游戏的整个过程中仍不断地感受到震撼，以至于对本作本来就不低的好感度持续增长，可以说是玩得越透，惊喜就越多。这样优秀的作品，绝对配得上满分！

新闻资讯 黄金眼



文 狼来了

美编 心の永恒

REMEMBER ME

作为一款原创类的作品，本作无论在设定以及整体背景的构建上都有着上乘的表现，围绕"记忆"这一抽象事物展开的故事让人乐在其中。由于篇幅限制，本篇攻略就简单地为大家介绍一下游戏的系统并放出完整的收集流程。接下来就让我们与女主角妮琳（Nilin）一同踏上寻找记忆的旅程吧。

普通难度一周目通关约需10小时

记忆猎人	Capcom	动作冒险
多机种 Remember Me		繁体中文版
2013年6月4日	1人	港币370元
对应机种为PS3和X360		对应玩家年龄：17岁以上

系统简介

基本操作

PS3	行动	X360
左摇杆	移动 / 倒退记忆	左摇杆
右摇杆	调整视点	右摇杆
R3	重置视点	RS
×	行动键	A
○	跳跃 / 回避	B
△	足踢	Y
□	拳击	X
十字键下方向	导航键	十字键下方向
L1	锁定	LT
L2	打开 S-Pressens 菜单	LB
R1	数据脉冲（锁定敌人时）	RT
R2	麻醉闪电（锁定敌人时）	RB
SELECT	感知引擎菜单	BACK
START	暂停菜单	START

注：文中将以 PS3 版的按键来叙述。



画面解说

1. 综合数据：四周的 5 个圆形图标分别对应 5 种 S-Pressens，圆环内左侧的方块为体力值，右侧的白色大方快为聚焦值，紧贴着聚焦值黄条为数据脉冲和麻醉闪电的能量。

2. 当前正在进行的组合拳指令

3.BOSS 的体力槽

系统关键词

Pressens 系统

打开感知引擎菜单后即可进入第一项最常用的组合拳实验室，在这里可以随心所欲地利用 4 种不同类型的 Pressens 组合出强力的招式，除了招式本身的攻击效果外，Pressens 还会带来额外的增益，下面是 Pressens 的分类和每个分类所带有的特殊能力。

●**强力（Power Pressens）**：能够造成极大伤害的攻击，有部分攻击带有终结技的特性，而且还能破防部分敌人的防御。

●**恢复（Regen Pressens）**：每次击中敌人都可以恢复妮琳的体力值，但相应地，每次攻击都只能对敌人造成少量的伤害，合

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

www.PDFzazhi.com

理使用能让妮琳处于不死的状态。

●冷却（Cooldown Pressens）：每次击中敌人都可以加快特殊能力S–Pressens的冷却速度，但相应地，每次攻击都只能对敌人造成少量的伤害。

●连环（Chain Pressens）：能够复制上一个组合拳动作的效果，并且让效果提高一倍。

注意在游戏初期只有极少数的Pressens供玩家配置，需要积攒PMP值到一定程度后才能解锁更多的Pressens。一周时击倒敌人时可以取得一定的PMP值，另外取得某些收集要素时也会奖励PMP，从二周目开始，除了收集要素外只有通过完整使出6 Hit以上的组合拳，系统才会给予少量的PMP作为奖励。下面列出解锁Pressens时所需的PMP值得，越往后，需要的PMP值就越多，每升一级可以解锁一个Pressens。

等级	所需 PMP
2	1100
3	2000
4	4000
5	7000
6	10000
7	14000
8	18000
9	23000
10	28000
11	33000
12	38000
13	43000
14	48000
15	53000

S–Pressens 系统

除了一般的Pressens攻击外，妮琳在游戏中还会遭遇到许多有着强力装备的敌人，他们可以飞行，又或者利用盾牌来格挡妮琳的招式，此时妮琳的通常攻击会无效化，而特殊能力"S–Pressens"则可以应对这种情况。S–Pressens并不是组合拳中附带的能力，这些能力过于强大，妮琳只能单独使用，但是想要发动S–Pressens就必须依靠组合拳，每次攻击打中敌人或者被敌人打中时都会累积名为"聚焦值"（Focus）的特殊能量，当这种能量蓄满至少一格时就可以发动S–Pressens。S–Pressens使用过后会进入冷却状态，冷却单位是"秒"，此时就算有足够的能量，在选取S–Pressens时也只会显示倒计时而无法发动能力。流程中会有详细的S–Pressens系统使用教学，大家在游玩时可以稍微留意一下。游戏中有五种S–Pressens，它们的效果分别是：



●狂怒（Fury）：发动狂怒后，妮琳不会使用通常的组合拳，只需连续按□或△键即可对最近的敌人进攻，连击的次数越多，威力越大，此外狂怒状态中的攻击也能直接对某些敌人实现破防。冷却时间为66秒。

● DOS：放出一个全屏的冲击波，但针对的是敌人颈后的感知引擎，使得 所有敌人陷入短暂的昏迷，并且令隐身的敌人现形，还可以消除敌人的各种特殊能力，属于游戏中的"万金油"能力。冷却时间为180秒。

●逻辑炸弹（Logic Bomb）：可以对范围内的敌人造成伤害并破坏盾牌，注意发动后自己要迅速脱离到爆炸范围外，此外无法将持有盾牌的敌人作为目标。冷却时间为180秒。

●锈蚀（Rust In Pieces）：专门针对机械敌人的能力，可以让机器人变成妮琳的盟友，协助她战斗，但片刻后机器人会自爆，流程中只有少数的地方能派上用场。冷却时间为180秒。

●迷彩（Camo）：发动后妮琳会进入持续30秒的隐身状态，敌人无法察觉她的位置，她可以在这个状态下绕到某些敌人的背后发动记忆超载将其秒杀。冷却时间为180秒。

体力

初始状态下妮琳拥有5格体力，通过收集散落在流程中的SAT急救包可以将体力上限提升至最大的10格。游戏中回复体力的方法有两种，第一种是利用为数不多的回复装置一次性回复全部体力，另一种则是利用带有再生Pressens的组合拳击打敌人。

重组记忆

流程中有为数不多的地方需要玩家通过特殊的操作来重组他人的记忆。第一步是找到可以互动的记忆故障，首先逆时针方向旋转左摇杆将记忆倒退，期间按R1键可以加快倒退的速度，接近记忆故障时游戏中会发出特殊的声效提醒玩家，而画面中存在记忆故障的地方也会出现特殊的效果，此时要放慢转动左摇杆的速度，将记忆停在故障处，接着按×键就可以改变当前的细节，根据这个细节所带来的影响，整个记忆都可能发生变化。如果想取消改变过的细节，只需一直倒退记忆即可，但要注意无法只取消单个细节，比如前面改变了ABC三个细节，如果想取消B这个细节，那么在记忆倒退的时候就必须把C也取消掉，否则记忆无法倒退到B的地方。如果将个别特殊的记忆故障改变，那么有可能会导致记忆重组为现实中不会发生的事情，我们将这种情况称之为"记忆错误"。

其他战斗系统

连续对某些中等级别的杂兵进攻，积攒到一定伤害后他们会出现眩晕状态，此时画面中会提示靠近他们按×键发动记忆超载。记忆超载可以秒杀当前的敌人，此外还会得到一些PMP值以及S–Pressens的能量作为奖励。

对付BOSS级别的敌人时，当他们处于濒死状态后即可上前根据提示按键触发终结QTE，QTE中出现的按键都是固定的，另外游戏中只有一处QTE需要玩家连打，其余的都为单次点击。如果QTE失败，那么妮琳的攻击会被敌人挡下来，此时就需要重复之前的攻击步骤将敌人的体力削减到一定程度后方可再次发动终结QTE。

使用组合拳攻击敌人时，周围可能会有敌人围过来偷袭妮琳，此时可以按○键回避，然后继续输入之前中断的组合拳的指令来使连段延续下去。初始只有一套3 Hit的组合拳，随着流程的推进会依次解锁5、6、8 Hit的组合拳模版。下面推荐几套组合拳供玩家参考。

3 Hit 组合拳

构成	伤害	回复	冷却	效果
P– 强力 – 强力	125	0	0	基础的破防输出连段，伤害也非常可观
P– 强力 – 连环	175	0	0	上一条连段的强化版，如果连环 Pressens 充足时可以考虑用这一套
P– 再生 – 再生	35	21	0	对付精锐执法者时常用的回复连段，在敌人密集的地方也能籍此来快速回复一些体力
P– 冷却 – 冷却	35	0	22	虽然只减少22秒的冷却时间，但灵活性高是它的长处

5 Hit组合拳

构成	伤害	回复	冷却	效果
K– 强力 ×3– 连环	355	0	0	绝大部分敌人在挨完这套组合拳后都会倒下，非常适合用来对付执法者
K– 再生 ×4	65	47	0	对付精锐执法者的利器，虽然威力不高但能抵消掉攻击精锐执法者时反射过来的全部伤害
K– 冷却 – 再生 – 冷却 – 连环	65	11	60	该套组合拳的主要作用是减少冷却时间，但同时能恢复少许的体力会给予敌人一定的伤害
K– 冷却 ×2– 连环 ×2	65	0	96	完整使出该套连段两次就能点亮所有类型的 S–Pressens

6 Hit组合拳

构成	伤害	回复	冷却	效果
P– 强力 ×3– 连环 ×2	570	0	0	除了BOSS级别外的敌人全部都会被此套连段放倒，就算还活着也可以上前对其发动记忆超载了
P– 再生 ×2– 冷却 – 强力 – 连环	310	21	15	输出为主，同时回复少量体力并减少少量的冷却时间
P– 冷却 ×2– 强力 – 冷却 – 再生	140	0	80	速战速决型的组合拳，适合在范围较小的战区中使用以达到攻击敌人的同时快速点亮 S–Pressens 协助妮琳杀敌的效果
P– 冷却 – 再生 ×4	80	57	22	攻击力不高，主要用来调整敌人的血量以便将其打晕发动记忆超载

8 Hit组合拳

构成	伤害	回复	冷却	效果
K– 强力 – 连环 – 强力 ×2– 连环 ×3	1065	0	0	游戏中的最大伤害组合拳，对付个别BOSS和送葬跳跃者的绝佳选择
K– 冷却 ×2– 连环 – 强力 – 再生 – 连环 ×2	690	0	52	对付一群执法者时有特效，打完一套刚好可以点亮狂怒，发动后可以快速打开局势
K– 再生 – 连环 – 再生 ×2– 连环 ×3	110	186	0	最大回复组合拳，可以瞬间将妮琳的体力回复至最大值，使用前推荐先发动DOS限制敌人的行动
K– 冷却 – 连环 – 冷却 ×2– 连环 – 强力 – 连环	400	0	107	6 Hit 组合拳第三套的强化版

TIPS 游戏时可以随时在暂停菜单的选项设置中更改游戏的难度，但更改难度后将无法取得与当前难度相关的一切奖杯。

流程收集指南

序章 ——再生／重启

游戏一开始，妮琳（Nilin）的记忆就被未知的组织抹除。剧情后根据提示依次用右摇杆将视点调整到机器上、推动左摇杆进行移动，然后跟随着地面的橙黄色路标移动到指定地点。当妮琳和脑海上的未知声音对话过后，画面会提示将视点调整到妮琳左侧的大门上，接着移动到大门附近时妮琳就会通过下方的狭缝来到门的另一侧。取回操控权后往右前方的过道移动，短暂的过场后巨型机器人开始猎捕妮琳，不要犹豫赶紧往前跑吧，注意妮琳在移动时会有一定的惯性，因此往左右移动时要轻推摇杆，否则移动得太远可能会卡在沿路的障碍物上，这里只要动作稍微慢一点就会被机器逮住导致游戏结束。跑到指定地点后妮琳会逃进一旁的管道落到下层，最后往前走来到圆形的房间里，靠近右上方的棺材后序章就结束了。



第一章 ——低等生命／低等科技

收集要素一览			
SAT 急救包	聚焦插件	记忆碎片	寄生虫
5	0	6	0

经过一阵慌乱后，妮琳有惊无险地漂流到新巴黎的贫民区，还没来得及呼吸新鲜的空气，马上就迎来了第一场战斗。根据提示按○键与敌人周旋一小会后按SELECT键打开感知引擎菜单并进入组合拳实验室，组合出第一套3 Hit连段后就可以退出菜单和游戏中最低等的杂兵——跳跃者（Leaper）战斗。战斗结束后沿路前进会看到一个SAT体力回复装置，稍作回复后收到艾奇的联络，通话结束后来到第一处需要攀爬的地方，感知引擎会在场景上以较为显眼的橙黄色箭头指示玩家前进的道路，如果一段时间没能找到出路，系统也会提示输入十字键的下方向来指引玩家正确的去路。来到第三次需要攀爬的地方时，右边地面上的显眼位置有本章的**第一个记忆碎片**。

继续前进会再次收到同伴的联络，往前走时可以看到通路右侧有一个燃烧着的铁桶，穿过它右转再左转进入废弃的列车厢，左边是去路，而右边朝下方的小区域里有**第二个记忆碎片**。入手后一路前进来到街区，短暂过场后顺着场景中的箭头指引前进到某个地方时系统会告诉玩家附近藏有反抗军遗留下来的东西，观察一旁的显示器可以看到该物品所在的大概位置，显示器的左边是通往对面的桥梁，过桥后贴着右边走个几步就能找到**第一个SAT急救包**。接着往回走来到另一侧，爬上墙壁并从墙上跳到对面的墙上，翻过墙壁后安全落地来到下一个战区。

不慎被偷袭后系统提示进入组合拳实验室利用再生类的Pressen组合出恢复体力的招式，同时5 Hit连段解锁。敌人同样是跳跃者，虽然数量比较多但相信难不倒玩家。战斗结束后爬上区域里的一面墙壁上跳到对面的墙上，一阵攀爬回到平台上，往前走有一小段距离需要玩家按○键跳过去，先别急，在平台边缘右转进入狭窄的通道，尽头藏有**一个记忆碎片**。取得后继续前进来到一个装置旁，按×键接触装置将前方的推车移开，接着继续前进就会来到有秘密显示器的地方，左转跳到对面的平台上有敌人出现，收拾掉他们后继续往前跳到对面的平台上，立即左转就可以看到角落里的**SAT急救包**。

接下来要顺着管道爬到上方，注意个别必经之路会有液体喷发出来，需要稍等片刻再继续移动。爬到顶部出现过场，随后要与新敌人剥皮者（Skinner Leaper）战斗，片刻后跳跃者赶到，系统会告诉玩家如果跳跃者与剥皮者同场出现，那么需要先将跳跃者们全灭，之后才能解除剥皮者的狂暴状态并对其进行有效的打击。与艾奇的通话结束后，开启场内的装置让起重机的吊臂垂下来，顺着吊臂爬到上方，稍等片刻后眼前的墙壁就会被机器人切开，顺势跳到对面的墙面上，经过一阵攀爬来到桥上出现过场。接着从桥上右侧的缺口处跳到前方墙面上伸出来的铁杆上，落到地面，旁边就有一个体力回复装置，往前走到一个分岔路口时会看到秘密显示器，显示器的右边尽头有**记忆碎片**，入手后再从显示器左边的路来到对面的左右分岔路，走左边的路来到尽头可以看到名为“低价蛋白”的店铺，店铺右边的角落里藏有**急救包**，接下来从右边的路一直往前走，期间会看到一把标有提示箭头的梯子，先不要爬上去，继续走到路的尽头左转即可找到**记忆碎片**。回头爬上梯子，往前走会看到标有“狭窄过道”的装置，先无视它，前进到路的尽头再右转移动到尽头处，可以看到一个靠墙站着的机器人，旁边就有**急救包**。



先后开启两个狭窄过道的装置并从伸展出去的桥梁上往前走，从房屋外围的右侧前进，按×键踢开一扇门触发战斗。接下来便是根据箭头的提示进行一连串的攀爬，期间会路过一处漏电的平台，耐心等电力中断后迅速跳过去再跳到对面的管道上吧。从管道落地后地面开始崩塌，迅速顺着通路的左侧往前跑并跳到对面的梯子上，从梯子上降到最下方，按×键落到下面一点的地方，往左爬跳到一旁有嫣红色招牌的楼面，此时注意观察可以看到楼面的上下方都有提示箭头，我们选择往下落，接着往左边移动就能爬上平台取得**记忆碎片**，随后往上爬到顶端，过场后开动右边的装置，随后妮琳会搭乘推车移动，等推车停下来时注意观察画面右边可以看到闪闪发光物体，可以行动后贴着右边移动一点距离就可以找到本章的**最后一个急救包**，如果前面都有全数收集，那么此时应该已经集齐5个，妮琳的体力值会追加一格。来到吧台附近触发剧情，随后根据提示按×键开始重组奥尔加·谢多娃的记忆。我们的目标是让医生杀死奥尔加的亲人而并非治愈他，先将记忆倒退到最开始，然后依次选择密封胶囊、麻醉面罩以及手铐即可达到目的。



TIPS 在游戏中迷路时，只要一段时间没能找到去路，系统就会提示玩家按十字键的下方向来使用导航功能。

第二章——巨浪



收集要素一览			
SAT 急救包	聚焦插件	记忆碎片	寄生虫
4	2	6	0

前进穿过大门来到有女性雕像的广场，面向雕像，在它的右前方有往下移动的阶梯，从阶梯下去后走到右后方的角落里可以找到**记忆碎片**。接着进入雕像左前方的通道里触发与机器人碰撞的过场，随后往前走触发与执法者（Enforcer）的战斗，该战同样没什么难度，注意当执法者体力不多时系统会提示对其使用终结技——记忆超载。战后调整一下视点寻找场景可供攀爬的箭头提示，箭头在某栋建筑的柱子上，靠近柱子会看到左侧的秘密显示器，而隐藏的物品其实就在显示器后面的墙壁一侧里，先爬上柱子，移动到墙后的上方时按 × 键落下即可找到**急救包**。随后翻过墙回到柱子下方，这次就老老实实根据箭头的提示完成一系列的攀爬动作吧。

来到屋顶会触发下一场战斗，此时妮琳的感知引擎会回忆起一个 S-Pressen 的能力，按 L2 键盘打开轮盘，然后用左摇杆选定并按○键发动“狂怒（Fury）”，敌人会出现大量的增援，同时冷却的 Pressen 也会解锁，进入组合拳实验室重新编排一套带有冷却效果的组合拳后即可借助狂怒的能力瞬间放倒大片敌人。战斗结束后爬上红色管道，注意从不断翻转的广告牌上移动时要按 R1 键加快移动速度，否则会因为动作太慢被广告牌挤到下方，从广告牌的另一端进入屋子后可以找到一个回复装置，离开屋子后根据提示攀攀爬爬，来到有“电击危险”提示的外墙，算好电力中断的提前量即可跳跃，期间会攀上一根管子，滑落到管子下方是正确的去路，而从管子的顶端继续攀爬跳跃到右侧尽头，落到阳台上后可以找到**记忆碎片**。

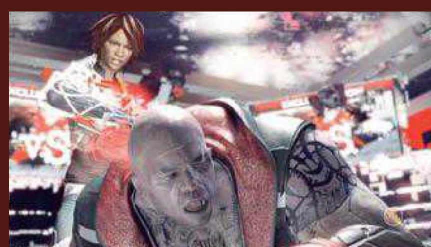
从管子落到地面后往左前方移动到大圆厅，取回操作权后可以看到右前方有秘密显示器，原地转身贴着右边前进到尽头可以找到**急救包**，接着转身顺着环形的通道前进到同伴拜德的附近按 × 键抽取他的记忆。进门后接触地面的记忆器了解情况，往前走一点开启第二个记忆器，期间注意大门左侧的装置，当画面出现提示时要按 L1 键锁定装置，然后迅速连点 × 键实现同步，同步失败的话要重新启动记忆器，同步成功后就可以上前打开装置和大门了。出门右拐触发战斗，完事后爬上通道中间的梯子开启记忆器，同步装置后打开上方的大门，往上攀爬时需要借助在空中移动的机器人才能顺利抵达目的地。来到有无人侦察机的区域，开启眼前的第一个记忆器了解正确的去路，小心翼翼来到第二个记忆器的地方，开启后可以看到拜德爬上前面的高台，然后再大跳到右边扑街的影像，我们也爬上高台，左转往下方调整一下视点即可看到平台边缘处的**急救包**。

接下来我们也和拜德一样跳到对面，玻璃应声而碎，掉到屋子里后吓跑了居民，跟着他穿过大门直走到尽头可以看到一座断臂的雕像，此时右转上楼梯，尽头处有**聚焦插件**。从设有弹钢琴机器人的房间处来到相邻铺有红色地毯的房间，擦桌子机器人左边的桌子上有**记忆碎片**。收集过后从阳台跳到对面的管子上，来到顶端跳回到屋顶进入战斗，敌人全都是执法者，此战建议多用配置了强力 Pressen 的 3 Hit 组合拳来对付敌人，对敌人打满三套就能对其使用记忆超载。放倒全部敌人后继续爬墙，此时连妮琳都不耐烦地质问艾奇有完没完。牢骚归牢骚，从建筑物内侧一路爬到上方，再次发现拜德留下的记忆器，开启记忆器跟着拜德躲开途中的侦察机，开启第二个记忆器后同步大门的开关，进门后会看到第三个记忆器，记忆器左前方的通路尽头有**急救包**，而右前方通路尽头的小房子里则有**记忆碎片**。入手后回到第三个记忆器的地方，开启记忆器并同步墙壁上的开关，随后开启开关将百叶窗关起来，籍此来遮挡侦察机的视线，回到屋子门口，此时也会出现一个记忆器，开启后就可以跟着拜德安全地前进了。

翻进屋子里后从红色大门的上方往上爬，来到顶部右转进入战斗，战后再从执法者爬进来的地方翻过去，落地后左转走过一小段阶梯，右转在长椅上找到**记忆碎片**，随后根据箭头提示跳到对面的大楼上并盗取目标的部分记忆。完事后继续跟着箭头往屋顶移动，爬过广告牌后需要跳到管道上，从管道爬到顶端后翻进左边的露台，接着右转来到一旁的露台里找到**记忆碎片**，继续前进会看到回复装置和通道中的秘密显示器，出门右转即可找到**聚焦插件**，接着来到广场上进入 BOSS 战。

BOSS——奇才克里莫斯

本 BOSS 战分为三个阶段，画面的右上角有 BOSS 的三格体力，每格代表一个阶段。前面两个阶段中妮琳的组合拳很难从正面对克里莫斯造成伤害，这里除了可以积攒能量发动 S-Pressen 狂怒来突破他的防守外，也可以等待或诱使他使出冲撞攻击，回避过后他会露出短暂的破绽，此时便可以上前用 5 Hit 组合拳重创 BOSS。第二阶段中 BOSS 会追加远程的飞行道具攻击，同样可以用回避轻松躲开。最后一个阶段里 BOSS 不再使用冲撞，也就是说我们只能通过积攒能量发动狂怒来对 BOSS 造成伤害，另外地面会出现类似定时炸弹的干扰物，炸弹爆炸前会有明显的范围提示，迅速离开爆炸的范围即可全身而退。当 BOSS 接近空血状态时我们就可以上前按 × 键触发 QTE 过场了，如果 QTE 输入失败，那么需要再对 BOSS 造成一定伤害后才能再次触发 QTE，值得一提的是 QTE 是固定的，因此就算反应不过来，多试几次也能顺利通过。



战斗结束后妮琳学会技能——数据脉冲（Spammer），使用方法是先用 L1 键锁定目标，然后按 R1 键射击，射击时会消耗相关的能量槽，而能量槽会随着时间的经过快速恢复。利用数据脉冲将四周的装置关闭，然后再对大门上方的装置射击，本章结束。

第三章——高度紧张 / 彻底退出

收集要素一览			
SAT 急救包	聚焦插件	记忆碎片	寄生虫
5	2	6	10

和艾奇通过话后，从一个类似跳蚤市场的地方来到一扇需要用数据脉冲打开的大门前，先不要进门，进入门右边的通道，尽头处左转进入一个摆满红色家具的小区域，里面有**急救包**。进入大门往前走，系统会提示玩家用数据脉冲射击墙壁上的**寄生虫**，接着从右边的楼梯移动到最下方，右转看到半开放状态的铁栏，铁



栏上标有“车身与喷漆”的字样，靠近它即可找到**记忆碎片**，入手后继续往前走一段路来到秘密显示器前，从显示器左边的楼梯来到下方触发战斗，系统会提示 6 Hit 组合拳解锁，进入组合拳实验室后再立即退出，原地转身并按 R3 键重置视点，左前方的角落里有**急救包**。随后用数据脉冲打开大门，进门后沿路往前走会来到地面上有一滩水的地段，水中有高压电，用数据脉冲对着水后方上面的装置射击打开门，然后就可以从右边绕过高压电的地段。往前走经过一小段往下走的阶梯后右转会看到一大段往下方移动的阶梯，同时可以看到左前方有一个失去知觉的人趴在栏杆上，移动到人的背后，往左上方调整视点可以看到墙壁上的装置，射击打开装置后可以看到匿藏在墙上的**寄生虫**。

通过楼梯往下走并一直前进打开大门来到战斗区域，系统会提示玩家用数据脉冲将墙壁上的敌人射下来，同样是先将跳跃者全灭后再对付剥皮者。战后将场景一侧墙上的两扇百叶窗射下来，爬上百叶窗，往左边移动并跳到有“Bits”字样的广告牌上，翻过去跳到对面，移动到右边尽头往上爬，接着再移动到右边尽头跳到对面凌空横着的白色镂空柱子上，此时不要落到下方提示的箭头上，而是顺着柱子往左边移动，一小段距离后可以看到画面左侧的箭头提示，跳过去再一直往建筑物的右边移动到尽头落地，右转往前走几步，此时可以听到**寄生虫**的声音，原地转身朝右上方调整视点可以看到建筑物上的装置，射击装置后即可找到墙面上的寄生虫，接着再原地转身贴着右边来到尽头，地面上有**急救包**。

收集过后原路返回到镂空的白色柱子处，这次落到下方的平台边缘，翻上去再往前走翻到下方的平台上收到艾奇的联络，跳到并翻过前方的熊猫广告牌，再跳到对面的平台，左转可以在左侧角落的小圆桌上找到**记忆碎片**，随后通过墙面上的梯子来到上方，往前移动到宽敞的区域触发战斗，连环 Pressen 会在此战中解锁。战斗结束后射击墙上的装置放下梯子，攀爬移动到一个平台上时会出现秘密显示器，其实该平台的一侧就有梯子通往下方的平台，而**聚焦插件**就在上面。回到显示器的平台，借助前方伸出来的铁杆跳到对面，往前走到尽头左转等门上的装置读取完毕后开门，进门后注意观察前方墙面上的风扇，**寄生虫**就在最左边的风扇上。汤米的通信结束后从标有“危险”的燃烧建筑物右边的小铁梯往下走，走到楼梯下方后原地转身重置视点即可看到右前方角落里的**记忆碎片**。

前进开启对面的起重机，起重机移开后跳落到对面，前进右转对着上方的面板射击，**寄生虫**就藏在升起来的面板下方。随后跳落到面板下方往前走进入过场，过场后将路上的探照灯打开，接着就可以一边跟着逃跑的敌人前进一边打开沿路的探照灯，从梯子爬到上方打开大门来到战斗区，本战会出现新敌人扼杀者（Strangler Leaper），在得到特殊的 S-Pressen 能力以前我们只能通过射击场景内的探照灯令其现形，否则是无法对其进攻的，探照灯片刻后会自动关闭，需要重复开启直到全灭敌人为止。前进要跳到对面有高压电的电网上，电网会有短暂的断电时间，抓紧时间跳过去往上爬然后再跳到左边的墙面上，根据提示攀爬一阵子后妮琳坠落到下方，恢复过来后前进右转打开墙上的装置和大门，出门看到远处上方有跳跃者在掳走人类，而他们的下方，也就是尽头标有“需要睡会儿觉吗”字样的地方，靠近后可以找到**记忆碎片**。

取得记忆碎片后回过头来打开通路一侧的装置，爬上去落到前方的区域里开启装置触发战斗，对付扼杀者有奇效的 S-Pressen——DOS 在战斗中觉醒，发动后可以强制让所有扼杀者现形，包括一般的敌人在内，场内的敌人全都会进入一段时间的晕眩状态任凭玩家宰割，除了 DOS 外同样可以利用探照灯来杀敌，只不过探照灯熄灭后要经过较长的充电时间才能再次开启。战后开启监控平台放下蓝色的平台，爬上场景内一侧的墙壁上再跳到该平台上方开启装置，然后就可以利用数据脉冲来调整对面墙壁上的装置，只要确保通往上方终点的路线上没有横杆挡住即可，初次游玩时可能要多调整几次。爬到最上方后跳到对面的梯子上，接下来是一连串的攀爬跳跃，来到面向涡轮装置的地方，转身可以看到左前方墙面上的**寄生虫**。回过头来射击涡轮装置，在涡轮停下来后迅速翻越过去，落地后一直前进，途中有秘密显示器，显示器的后方还可以看到墙上的交付无人机装置，此时我们从显示器左边的过道往前走，然后左转查看转角处的上方，会发现提示攀爬的箭头，爬上去就可以找到**急救包**。



接着打开装置进门就可以回到汤米的酒吧触发战斗，这里的敌人较多，我们可以将敌人引到场景的边缘，然后利用一般的攻击将它们从边缘打下去，当然也可以利用 S-Pressen 的能力来和敌人肉搏。开打一阵子后汤米会呼唤妮琳，回到吧台附近就可以取得新技能麻醉闪电（Junk Bolt），使用方法是锁定后按 R2 键射击，注意每次射击后都会直接将数据脉冲的能量槽消耗光，需要等能量自动充填满后才能再次使用。立即用麻醉闪电射击眼前的一个装置，随后敌人会源源不绝地出现，我们要做的是在限定时间内用麻醉闪电射击两侧的装置封住敌人的增援，将两处的装置都关闭后收拾掉剩余的敌人就能结束战斗。

剧情后来到下水道，右侧墙壁上有回复装置，用麻醉闪电摧毁眼前生锈的铁栏后翻过去，落地后右转走到尽头附近左转、前进走到尽头左转，前进到尽头是一个铁栏，铁栏后面仔细观察可以看到远处的**寄生虫**，不过由于距离太远目前还无法对其锁定射击，右转可以看通路上方有两具机器人的身体和数个机器人的头部，从它们的下方走过去后左转到左前方的通道尽头，射击铁栏后远处的装置，然后迅速回到刚才可以看到寄生虫的铁栏处，会发现寄生虫所在的机器已经移动到附近，对其射击吧。接着继续前进看到秘密显示器，前进到尽头在分岔路右转走到尽头就能找到**聚焦插件**。回到分岔路从左边前进，来到下层后注意周围的水都有毒，我们只能在较为狭窄的通路上前进，对付盘踞在这里的敌人时可以发动一次 DOS，然后再逐个击破，来到通路尽头要从右侧的墙壁上移动，落回到前方通路上后对着左侧强光处的装置使用麻醉闪电降下平台，跳过去后往前走到尽头爬上梯子再一直前进到尽头，左转进入列车。



在列车的一侧尽头找到目标后列车开始暴走，随后沿路干掉杂兵并开启大门来到尽头处，此时目标绿牙约翰尼会企图进入列车，我们要一边用麻醉闪电在限定的时间里射击列车门两边上的装置，一边清理列车里的杂兵，最后根据提示抽取约翰尼的记忆。从坠毁的列车中躲过一劫的妮琳拍拍身上的灰便继续前进，通路尽头的墙面上有**寄生虫**，随后左转开门，进门后右转一直走到尽头会看到**记忆碎片**，期间艾奇会与妮琳联络。拿完碎片后从左边的楼梯往下走，接着一路前进到尽头爬上梯子，从梯子上跳到对面悬空的过道，再从过道尽头跳到列车里，在列车内走到尽头右转出门，往前走一小段距离可以看到左侧有提示箭头，而右侧有一辆翻倒的列车，列车里还有块大石头，调整视点，列车的内壁、大石头的右上方藏有**寄生虫**。

登上左侧箭头提示的台阶后左转前进，来到尽头从大门下方爬出去触发战斗，战后翻过护栏继续前进可以看到地面上的记忆器，第一个记忆器是交代剧情，来到第二个记忆器的地方，先不要打开记忆器，从眼前的阶梯来到下方标有“危险”字样的区域，右转可以看到地面上的**记忆碎片**，记住这个地方然后回过头来打开记忆器，跟着绿色约翰尼移动时顺带过去取碎片。安全越过雷区后看到秘密显示器，从一旁的梯子爬上去，跳到右侧的墙面上，然后立即输入摇杆的下方向往墙面正对着的方向跳

跃即可找到**急救包**。接着回到刚才跳过来的地方根据箭头提示移动，爬上一个平台后可以看到远处有一根伸出来的铁杆，铁杆上有箭头提示，而铁杆右侧的屋顶上有**寄生虫**。收集过后跳上铁杆，根据提示攀爬落到地面，接着就要多次利用记忆器里的影像跟着约翰尼在雷区里移动，最后同步并开启排雷装置，让地雷哑火后靠近地面的井盖时本关的BOSS登场。

BOSS——索恩



因为只有数据脉冲和麻醉闪电能对BOSS造成伤害，而BOSS在近距离时的攻击不仅速度快范围也大，因此建议时刻与BOSS保持距离并将其锁定，以防它突然使出远距离的跳跃攻击而无法得知躲避的时机。除了一般的近身攻击和远程的跳跃攻击外，它还会利用震地来在短时间内限制妮琳的行动，不过BOSS本身也有出招硬直，就算被震到了不能动，威胁也不大。推荐的打法是先用多发数据脉冲积攒S-Pressen的能量，蓄满后就用麻醉闪电毁掉BOSS的一条手臂，等BOSS发飙后立即发动DOS令其沉默，在这段沉默时间里争取将它的另一条手臂也破坏掉，失去双臂的BOSS会开始使用能量球攻击，此招的先兆是BOSS现在身前制造出一个能量球，片刻后能量球爆炸，爆炸的攻击范围基本上是全屏的，不过只要算好提前量即可用回避轻松躲开，躲开后迅速对BOSS本体来一发麻醉闪电，接着就可以上前使用终结QTE了。战斗后掀开井盖，妮琳纵身跳入，本章结束。

第四章——敞视监狱图标

收集要素一览			
SAT急救包	聚焦插件	记忆碎片	寄生虫
1	4	6	10

来到巴士底狱与艾奇对话，往前移动到秘密显示器附近时候再次和艾奇通话，随后会在通道中遇到无人侦察机，而通道尽头右转进去的过道里**聚焦插件**，我们需要先藏进通道右侧的隔间里，等无人机路过后再迅速出来跑到前方右转到通道里取得插件。随后转身等无人机走远后攀上对面的平台，跳落到前方的区域里触发战斗，该战有跳跃者和扼杀者，不想用DOS的话可以射击涡轮装置打开探照灯。战后我们背对着涡轮装置，重置视点，然后将视点调整到右上方，可以看到墙壁上写有硕大的“08”，而08的右侧则有供妮琳攀爬的东西，爬上去移动到右侧尽头再往上爬，来到平台上走到尽头可以找到**记忆碎片**。回到涡轮装置处，这次从右侧的管道上移动，一阵攀爬跳跃后落地会看到前方地面上被跳跃者摧毁的无人侦察机，上前接触它，之后遇到无人机时就可以看到它们的扫描范围了。

打开一旁的门小心翼翼地躲开无人机前进，来到秘密显示器处，前方是环形的通道，两台无人机以逆时针的方向在通道中移动。进入通道，走到尽头右转找到**急救包**，然后回到环形通道中尾随着无人机前进，来到一个转角处爬上梯子，之后一边攀爬一边和





艾奇对话，来到最上方根据艾奇的提示打开一旁的牢房对接装置，然后来到场景中央附近的牢房里移动到另外一个区域。自由行动后转身往前走可以看到远处一台原地不动的无人机，贴着左侧墙壁移动到这台无人机的扫描范围旁，将视点调整到前方印有“23”字样的墙面上，仔细观察可以看到**寄生虫**，注意要贴着无人机的扫描范围，否则无法锁定寄生虫射击。回过头来顺着环形通道逆时针移动，期间会遇到一个捉狂的女病人，过场后躲开前方的一台无人机后来到巴士底狱的门前，门对着的通道边缘的下层墙壁上藏有**寄生虫**，这个位置比较奇葩，大家可以参考图片。

射击完寄生虫后依旧不要进门，继续逆时针移动，利用通道中的隔间躲开一台无人机后来到尽头右转进入隔间，里面有**记忆碎片**。接下来进入巴士底狱的门，进门后一直往前走同时注意观察前方的天花板，上面有**寄生虫**。随后折回来沿着蓝色的通道移动到楼梯的下方，无需进入眼前的技术室，右转到有无人机的通道，往前走一点可以左转，先不转，观察对面墙壁的上方可以看到**寄生虫**，射击完寄生虫后左转，顺着通道左侧（右侧是前往下层的去路）躲开两台无人机移动到尽头可以找到**聚焦插件**，回程时也要注意不要被无人机扫倒，否则就要重新收集一遍费时费事。从通道右侧移动到下层，过场后跟随沃恩进入更衣室开战，全灭敌人后抽取他的记忆。

离开更衣室开启记忆器同步通往行政办公室的门，来到尽头进门会被敌人正面袭击，系统提示用麻醉闪电可以摧毁他的盾牌，因为敌人只有一个，所以推荐大家组合出没有攻击力的6 Hit组合拳来招呼他以赚取一些额外的PMP值。完事可以看到左右两边都有门，进入右边的门可以在里面找到**记忆碎片**，取得后开启旁边的门从通道尽头的门进入执法者的训练师开战。当敌人的增援赶到后我们的妮琳再次觉醒了新的S-Pressen能力——逻辑炸弹（Logic Bomb），利用它将敌人的盾牌全部破坏后就可以考虑发动DOS来鱼肉敌人。战后出门左转，墙上有**寄生虫**，继续前进打开记忆器同步大门，此时麦德姆会开启中央的装置，待妮琳可以行动时立即往左边走，而**寄生虫**就在中央巨型装置的外壳上，位置基本与妮琳平行，如果没能及时对其射击也不要紧，呆在柱子后耐心等待寄生虫再次随着装置旋转过来吧。射击完水平位置的寄生虫后，接下来观察一下装置上方，外壳上同样藏有一只**寄生虫**。随后一边躲避装置的照射一边移动到通道尽头右侧的房间里，打开记忆器然后和马桶同步……

开启马桶上的装置移动到另一个区域，下楼梯后往右后方转，前方有左右来回移动的无人机，而它的左侧角落里藏有**聚焦插件**，入手后从楼梯的另一侧往前移动，下楼触发过场，随后与新敌人撒拉弗人（Seraphim）以及执法者开战。撒拉弗人长期呆在空中，目前还没有针对它使用的S-Pressen，组合拳攻击根本碰不到它，只有数码脉冲和麻醉闪电可以对其造成伤害，不过受到一定伤害后它会打开护罩抵御妮琳的远程攻击，此时必须专心回避它的远程攻击，等它解除护罩后远程攻击才会再次奏效，它的攻击方式很单调，威力也不高，只不过它们一般都会搭配其他兵种一同登场，在地面对付其他敌人时要注意画面中的红色感叹号提示，一有情况就要放弃组合拳来躲开撒拉弗人的偷袭，好在它们的体力值偏低，两发麻醉闪电即可将其击落。

战斗结束后从场景一侧的楼梯往上走，走到楼梯上方后需要往前走然后右转继续上楼梯，这里暂时先不右转，左转即可看到墙上的**寄生虫**。右转上楼梯开门，进门后左转前进到尽头的储存室门前，门的左侧角落里有**聚焦插件**，取得插件后进入另一侧的红色通道，进入审讯室的门看到麦德姆在拷问拜德，趁机抽取麦德姆的记忆后穿过一旁的门，接着不要进入右边的门，直走进入眼前的门后立即右转即可找到在瓶子后方的**记忆碎片**。随后回头进入右边的门，顺着通道一直向前推进到新敌人拿非利人（Nephilim）出现为止，该种敌人的攻击方式非常有规律，先是飞在空中，锁定妮琳的位置后对其冲撞并落地，落地后会打开护罩，片刻后会在范围内引爆护罩，随后机会呆在原地进入一段无防备的状态，注意和撒拉弗人相同，只有数据脉冲和麻醉闪电嫩故对其造成伤害，同样也是两发闪电即可将其秒杀。当敌人的增援出现后新的S-Pressen觉醒——锈蚀（Rust in Pieces），利用它可以轻松地将机器类的敌人秒杀，同时在其自爆前还会协助妮琳对付敌人。

战斗结束后打开右边的门，进去后再进入右侧的门移动到尽头找到**记忆碎片**，接着回到进来的地方从左侧前进，记忆器会交代一些剧情，上楼梯后会看到另一个记忆器，先不要打开，往前走进入左前方的门，进门后左转朝上方调整视点找到**寄生虫**，然后进入记忆器右前方的门，在同样的位置找到另一只**寄生虫**。接下来开启记忆器，麦德姆会分成两人分别进入左右两边的门，迅速将两边的门都同步后从右边的门进入，开启场景中央的记忆器触发与残像的战斗，敌人中有手持盾牌的兵种，用麻醉闪电将其击碎即可。战斗结束后搭乘电梯来到麦德姆所在的地方，过场后前冲跳过两个坑进入BOSS战的环节。

BOSS——麦德姆

麦德姆的体力槽分为两格，这表示战斗主要有两个阶段，不过第一阶段中严格来说又分为三个阶段。她不会主动对妮琳进攻，而是召唤出杀不尽的执法者以及撒拉弗人的幻影来围攻妮琳。第一阶段的战斗开始后先用一发麻醉闪电将空中的麦德姆击落，在她落地的同时场景里的所有杂兵都会消失，我们要在6秒钟以内上前给她一拳，成功命中后她会出现10秒钟左右的硬直让我们练习8 Hit组合拳，尽量组合出最高攻击力的套路吧。当麦德姆恢复过来后会开始在空中瞬移，数据脉冲和麻醉闪电此时无法对其锁定，利用地面的杂兵积攒S-Pressen的能量槽和减少冷却时间，然后发动DOS将BOSS震落到地面，继续上前打8 Hit组合拳。当她再次回到空中后会施展流星雨，此招看似强悍，其实只要站在原地不动，等画面出现流星坠落的提示后再随便走几步就能躲开，该招会持续20秒左右。如果能量充足的话可以直接发动DOS中断她的流星雨。

打掉她的第一格体力后进入第二阶段，同样先用一发麻醉闪电将其击落，注意不要立刻上前攻击，麦德姆会制造出多个分身（她的体力越少，分身的数量越多，最多为7个），真身也会混在其中，如果妮琳对分身攻击的话不仅不会对麦德姆造成伤害，自己反倒会扣血，受到攻击的分身会消失，但我们必须在攻击3个分身以前找到本体，否则BOSS会回到空中。有两种常用的方法可以识别出麦德姆的真身，第一种是发动DOS，发动后分身会全体指向真身；第二种是根据麦德姆的动作来判断，分身会右手叉腰，而真身是以右手垂落在身旁的姿势站立。攻击到真身后可以开始打8 Hit组合拳，本战中不推荐使用S-Pressen狂怒的原因是BOSS本身对狂怒具有一定的抗性，片刻后麦德姆再次飞回到空中，发动DOS→用麻醉闪电将其击落→攻击真身→8 Hit组合拳输出，重复这几个步骤即可将她打扑在地上，上前发动终结QTE结束BOSS战。



回到现实后先不要对麦德姆出手，面向她，原地转身重置视点，左前方远处角落里的装置根部藏有**记忆碎片**。抽取麦德姆的记忆后学会技能强力数据脉冲，根据艾奇的提示控制眼前的装置往上移动，然后拖拽着记忆伺服器移动到场景的另一侧，稍等片刻后再移动回来，期间注意修复上方的铁轨。完事后会进入过场，取回部分记忆的妮琳意识到自己曾经重组过他人的记忆，将记忆倒退后依次选择瓶子、手枪（记忆中会出现两次与手枪有关的记忆故障，选第二次，选第一次的话会导致记忆错误）、桌子（桌子和香烟属于同一个记忆故障点）即可达到目的，同时本章也到此结束了。

第五章——爆头

收集要素一览			
SAT急救包	聚焦插件	记忆碎片	寄生虫
3	3	6	10



章节开始后转身打开左前方的门，进门后一直往前走到楼梯下方，**寄生虫**就在左上角的天花板上，射击后右转到尽头再右转，这里有另一只**寄生虫**。原路返回前进，前方高压电地段可以利用强力脉冲将右前方的广告牌从水中抽出，移动到前方没有的水的地方后再放下广告牌。继续往前走打开一扇门后可以看到前方的雕像，左转会看到路旁的秘密显示器，将前方的百叶窗往上移后一直走到尽头看到标有"警告"的脚手架，爬上去再爬到左上方即可找到**聚焦插件**，不过在此之前先要对付一些杂兵。入手后从红灯区往上爬，此时会收到艾奇的通信，右转往前走一小段路后可以左转走到尽头，在风扇后方的墙壁上有**寄生虫**，射击后回到通道中向前移动，穿过一扇百叶窗回到中间有巨大雕像的环形广场，通信过后将前方的升降机上移到顶部，然后跳到它的外围，随后再跳到一旁中央的环形平台上，从平台跳到环形过道的另一侧后，右转到尽头找到**记忆碎片**，取得后在逆时针移动到环形过道的另一侧爬上管道，一阵攀爬后来到有无人侦察机的地方，躲开它们的扫描往前走看到右侧的秘密显示器，继续往前走可以看到尽头的无人机以及它后方的门，射击装置打开门，门里就有**聚焦插件**，取得后不用急着移动，无人机的侦查范围是刚好扫不到聚焦插件所在的地方。

接下来进入一旁的门，一本道攀爬一阵后艾奇来电进入过场，过场后先不要跳到左前方的红色广告牌上，往右下方调整视点可以看到墙面上有红色的管道，轻推摇杆走到右前方的边缘按×键，妮琳就会自动攀附到平台边缘上，根据箭头提示通过红色管道移动到阳台上取得**急救包**。跳到红色广告牌上，翻过去爬上一旁的管道，从写有"JAX"字样的熊猫广告牌移动到对面落地，往前走几步转身查看熊猫广告牌，**寄生虫**就在广告牌的左下角，回头利用强力脉冲将前方的太阳能电池板放下，跳过去后开战，地方狭小，



推荐直接将敌人从边缘打下去。战后前进到有秘密显示器的地方，往前跳过一个坑，可以看到前方的墙壁上有执法者的涂鸦，从涂鸦的左上方爬上去，此时系统提示往左侧移动，而我们只要跳到没有提示的右侧并移动到尽头落下就能在平台中找到**聚焦插件**。接着往涂鸦的左边攀爬前进，来到战斗区域后初期可以借助广告牌的灯光来对付扼杀者，增援出现后广告牌损毁，如果不能发动 DOS 让敌人现形，那就必须在短暂的闪电里迅速对现形的扼杀者进攻，这里推荐有装载了冷却 Pressen 的 3 Hit 组合拳来快速减少 DOS 的冷却时间，否则只依靠闪电的话战斗时间会拖得比较久。

战斗结束后从爬上区域里的管道一路前进到有橙黄色门的平台上，不要进门，门的右侧有秘密显示器，面对显示器，原地转身重置视点，攀爬上右前方的红色管道并根据箭头的提示即可翻进去藏有**急救包**的地方。原路返回进入橙色门，小心不要被门后的无人机“阴到”，左转开门进入，往前走会看到右侧的门上有开关，解决掉眼前突然闯进来的敌人，打开右侧的门再来到右边的吧台可以找到**记忆碎片**，注意敌人为新兵种精锐执法者（Elite Enforcer），妮琳的组合拳或远程攻击在命中他时自身也会收到一定的伤害（千万不要对其使用麻醉闪电），因此我们需要组合出一套再生型的连段来对付他。前进到有两台无人机的地方，右前方有两个小隔间，先翻过护栏进入最右边的隔间，射击里面的开关，然后回到刚遇到无人机的地方，射击左边隔间的开关将最先遇到的无人机关在左边的隔间里，然后就可以趁后边一台无人机进入最右边隔间的时候跑过去。出门进入过场，随后开启左前方的起重机开关，然后再用强力脉冲将吊臂移动到左侧，跳到吊臂上并根据箭头提示从起重机的梯子上移动到上方，左转开启起重机开关，开启后不要动，等起重机停下来后按锁定键，妮琳就会自动锁定远处广告牌左侧建筑物上的**寄生虫**，射击后就可以转身移动到起重机的另一侧跳到对面的建筑物上触发剧情。

过场后开始躲避变态执法者特雷斯的追捕，在管道上攀爬时会出现落到下方的短暂过场，随后特雷斯会暂时无法对妮琳射击，爬回到平台上刚迈出脚时特雷斯再次开始对妮琳射击，迅速从右侧往前跑，跳过两个大坑后地板会崩塌，掉到下层后不要往前跑，转身走到尽头可以找到**记忆碎片**，入手后继续前进到跳到对面，落地后迅速用强力脉冲将前方的铁挡板往下移动，接着爬上铁挡板顺着箭头往上方移动，期间不要移动得太快，特雷斯会将妮琳必经之路上的铁挡板射下来，如果移动太快的话会被枪击秒杀，需要攀附在挡板等他的射击完全停下来后再继续移动。来到上方后要将对面的无人机入口往下移，接着要迅速跳过去再往右侧移动，最后来到左侧有入口的桥梁上，转身可以看到对面的**寄生虫**。进门前进来到另一条天桥上后特雷斯再次出现，在崩塌的地面逃跑时建议走左侧的道路。



暂时躲开特雷斯后马上要和执法者们战斗，战斗结束后出门攀附到桥外侧时特雷斯又来了……迅速根据箭头的提示攀爬跳跃，落到屋子里后往前移动一阵后要与执法者战斗，全灭敌人打开左侧的门进入，往前走个几步就能听到寄生虫的声音，右侧门牌号为 502 的房门后藏有**寄生虫**，射击后开启通道左侧的门上楼梯，干掉执法者后打开右侧的门进入，楼梯前有回复装置。上楼开门触发过场，过场后妮琳会躲在障碍物后，等直升机的探照灯移开后迅速移动到左边的另一个障碍物后，以同样的方法再往左边的障碍物移动触发过场，这个障碍物的另一侧藏有**寄生虫**，我们可以先射击右边建筑物上方的风扇引开特雷斯的注意力，然后迅速移动到另一侧射击寄生虫。之后同样等探照灯移开后往前方的梯子处移动，爬上梯子从平台上跳到直升机外壁就可以暂时让特雷斯撤退。

过场后原地转身重置视点，眼前有写着“NO HUMANS ALLOWED”字样的建筑，往它的左侧移动，转角处有供妮琳攀爬的管道，爬上去后左转再爬上墙面上的红色管道，随后根据提示移动攀爬一阵子，最后跳到对面的平台里就可以找到**急救包**。回到过场后的位置，这次往左转走到尽头开始攀爬，爬到屋子里后往前走几步，左侧的绿色植物里藏有**寄生虫**，射击后打开它对面的门，进门往前走，左侧的蓝色门后面藏有**记忆碎片**。入手后继续从蓝门往里走到尽头翻到窗外，攀爬移动到另外一栋建筑里，前方有百叶窗，而左侧的隔间里有**记忆碎片**，它就放在擦东西机器人的旁边。打开百叶窗出门爬上左侧角落里的管道，回到与特雷斯初次相遇的平台时精锐执法者会带着新敌人复原跳跃者（Reconversion Leaper），该种跳跃者的攻击意识较强，不过本身的体力不高，优先将它们干掉后再对付落单的执法者，随后会出现大量增援，注意利用各种 S-Pressen 的能力来降低战斗的难度。

战后开启平台一侧的记忆器并同步墙面上的装置，此时大门前还会出现一个提供密码谜题的记忆器，如果按照翻译过来的中文解谜，基本是无法猜到答案的……这里给出正确的密码“2058”。进门前进来到通道中与艾奇联络，在左侧第二面和第三面显示屏中间的发光管上藏有**寄生虫**，射击后往前走选择左边的路下楼梯，利用死角躲开通路中的两台无人侦察机，来到中央后进入右边的房间取得**记忆碎片**，随后进入左边的门往前走就会触发过程。过场后需要重组斯库拉的记忆，目的是让她为车祸感到内疚，将气囊关掉可以触发记忆错误，正确的做法依次选择杯座、手提包、贾克斯以及挡风玻璃。重组完妮琳老妈的记忆后本章结束。





第六章——完全烂透

收集要素一览			
SAT 急救包	聚焦插件	记忆碎片	寄生虫
3	2	5	12

镜头来到巴士底狱地下室，爬上前方的平台，右转收到艾奇的通信，此时贴着左侧前进可以看到一个台阶，上去后走到尽头左转射击对面墙壁上的**寄生虫**。打开通路前方的门板，开启里头升降机的开关，扼杀者出现，我们要专心回避直到电梯大门打开射出灯光后才能对付它们。战后进入电梯打开开关，离开电梯后右转前进下楼，期间会看到秘密显示器，

将楼梯下方区域里的刑架，爬上去并跳到控制室里，往前走到尽头右转移动刑架，一直将刑架往左边移动可以取得拜德的开锁器，过场结束后继续往左边移动刑架直到妮琳的箱子出现为止，箱子里有**聚焦插件**。入手后利用一旁的能量包打开旁边的门，进门右转走到尽头进入小房间，转身即可看到左上方的**寄生虫**。射击完寄生虫后抽取小房间门口处的能量包，然后对入口处正对着的玻璃后方的装置射击打开门，进门后会看到右前方有擦桌子的绿色机器人，进入第二个机器人背后的过道里走到尽头找到**记忆碎片**。从过道出来后回到进入该房间的橙色大门附近抽取能量包，随后转身对左前方玻璃后方远处的开关射击打开门，出门后左转下到楼梯尽头可以看到右前方有需要能量包开启的门，抽取刚才的能量包将该扇门打开，里面有**急救包**。

收集过后带着能量包回到电梯间，这次打开左边的门，进去后走到尽头站在门前等待扫描结束，来到拜德所在的囚禁区域，通过一层角落里的梯子来到二层，靠近拜德所在的牢房后无人侦察机出现，迅速翻过一旁的栏杆跳回到一楼与敌人展开战斗。敌人的增援出现后妮琳的最后一种S-Pressen能力——迷彩（Camo）觉醒，立即发动然后绕到执法者身后将其超载。战斗结束后抽取应急梯的能量包并将其左边的门打开，开关在门的内侧，进门后走到尽头的房间里可以在桌子上找到**记忆碎片**。拿完碎片离开房间，出门抽取能量包并利用它打开之前执法者进来的门，进门抽取能量包，进入一旁的电梯并用能量包开动电梯，来到二层后从右边出去，转身抽取电梯里的能量包，然后走到通路尽头绿色的门前，左转靠近护栏，往上方调整视点可以看到对面柱子上的**寄生虫**，射击后再回过头来对路过的门注入能量包，进入牢房后转身射击门上方的另一只**寄生虫**。

接着翻过护栏回到一层，以相同的方法搭乘电梯来到二层，这次走左边的路，抽取电梯的能量包并利用它打开拜德牢房的大门。此时可以看到秘密显示器，跳到对面的墙上往左边移动，爬上平台后可以看到拜德的牢房逐渐远去，不要按箭头的指示跳到对面的平台，站在当前平台的边缘往右下方调整视点可以看到另一个平台，跳下去后可以看到铁栏后的牢房调度系统，面向它原地转身重置视点，进入左前方墙壁边狭窄的过道里，尽头有**急救包**。随后将调度系统破坏掉，借助一旁的障碍物调度系统左上方的平台，将眼前的牢房往左边移开，前进右转再看到一个牢房，将它往下方移动，跳到出现的平台上落到下层，原地转身利用麻醉闪电将对面的牢房结构破坏掉，跳到对面在尽头的墙上找到**寄生虫**。回到刚才落下来的平台，跳到对面橙色地板的平台上，往前走到尽头左转，大幅往上方调整视点会看到**寄生虫**。射击后从一旁前进，根据箭头的提示前进并多次移动牢房，最后终于找到拜德，不过无奈之下妮琳只能抽取他的记忆。



为了不让类似的悲剧再次发生，妮琳决定寻找始作俑者奎德医生。从牢房出来后右转会看到一扇要能量包打开的门，门里的上方有**寄生虫**，我们先往前走到有记忆器的地方，开启记忆器，同步门后的医疗设备，然后就可以抽取能量包了。射击完门里的寄生虫后将能量包抽出，回到之前同步的医疗设备门前，左侧角落里有医疗椅的装置，对其注入能量后医疗椅从医疗设备的门里移动出来，尾随着它移动，在玻璃门前会扫描医疗椅和妮琳，随后玻璃门打开。眼前的记忆器只有交代剧情的作用，不管它右转再右转上楼来到-02层，前方医疗椅装置先放置不管，右转前进开战。战后角落里出现记忆器，记忆器的右边有需要用能量包打开的门，门后的房间尽头处放有**聚焦插件**，我们先打开记忆器，然后跟着奎德医生移动并和记忆撷取器同步，之后就可以取得能量包了。入手聚焦插件离开房间时不要忘了取回能量包，回到刚上楼到-02层的地方对医疗椅装置注入能量包，随后尾随医疗椅下楼回到-03层穿过一扇玻璃门后转身对上方的**寄生虫**射击。



接着顺势下楼来到-04层，左转会触发战斗且通道右侧有医疗椅设备，右转搜索一下会看到地面上有机器清洁车，**寄生虫**就黏在它的背后。收集过后从触发战斗的那一边往前移动，开启地面上的记忆器后要立即跑回另一侧尽头的房间里透过玻璃对奎德医生操控的装置进行同步，成功同步后可以取得能量包，开启医疗椅设备跟着椅子移动到触发过场的地方。过场后往医疗椅停下来的地方前行到尽头，桌子上放有**记忆碎片**。接着来到桌子右边的门前让电脑扫描开门，进入后左转从通道中前进到尽头白色小房间里即可找到另一个**记忆碎片**，前进时会看到右侧有一扇边框为绿色的门，利用藏有记忆碎片房间门口处的能量包即可将绿门打开。进门后立即右转射击上方的开关打开门，门后的尽头处有**急救包**。回到通路中可以看到远处的奎德医生和一旁的执法者，在他们之间有一座机器，机器上藏有**寄生虫**，不过我们需要先结束和执法者的战斗后才能进行收集。

移开奎德医生逃跑的大门，进门后前进到尽头再移开另一扇门，接着贴着左侧前进，途中可以看到左侧玻璃后的索恩机器人，靠近后它会开始挣扎，用一发麻醉闪电令其沉默后，我们就可以锁定躲在它背上的**寄生虫**射击了。接着继续往前走移开大门，进门后往前走注意右前方有一个漂浮在空中的蓝色机器人，机器人正在维修的通风口后边有**寄生虫**。随后移开一旁的大门往前走来到环形的区域触发过场并与大量的敌人过招。战后触发过场，操控妮琳落到下层找到拜德后，原地转身跨过奎德医生的尸体用麻醉闪电摧毁前方的面板结构，走到通道的尽头找到**记忆碎片**。回到拜德身边进入过场，接下来要和绿牙约翰尼以及杀不尽的杂兵战斗，约翰尼本身是新的兵种——送葬跳跃者（Mourner Leaper），它的特性是和扼杀者一样平时处于隐形的状态，只有发动DOS才能迫使它现形，此战最快捷的打法是积攒两格S-Pressen的能量，然后先发动DOS让约翰尼现身，接着立即发动狂怒对其猛攻，当它体力不多时就可以上前触发终结QTE。战斗结束后妮琳无奈地进入棺材离开了这座正在自毁的设施，本章结束。



第七章——失乐园



收集要素一览			
SAT 急救包	聚焦插件	记忆碎片	寄生虫
4	2	5	11

在奥尔加的协助下来到了记忆之城，恶战后开启装置让平台下降，期间还要和索恩周旋。战后射击区域一角墙面上的装置打开梯子，爬上去后转身重置视点，右上方有**寄生虫**。入手后进入橙色门，与艾奇的通信结束后顺着楼梯逆时针往下走，楼梯的下方藏有**急救包**。接着继续往前走进入尽头的另一扇橙色门，过场后上楼梯开启运送推车，等推车过来后走上去开启推车的装置，等推车快移动另一边的平台旁边时还要手动按开关让推车停下来，否则妮琳就挂了。爬上平台尽头的建筑物再落到下方的管道上，落地后左转前进，跳过一个坑后前方尽头有箱子，绕到箱子后面找到**寄生虫**。射击后来到一旁的运送推车装置旁，装置有故障，我们需要朝着对面的装置射击，等对面的推车挺稳后就可以跳到对面的平台。来到对面的平台后右转从缺口处跳到对面墙上，再从右边的管道往下滑。落地后开启另一侧的运送推车装置并乘上推车，控制推车往前移动一小段距离后要停下来，跳到有白色警示图的墙上，往上爬再往左边移动，落到下方的蓝色箱子后再跳回到地面上，开启一旁的红色装置，然后来到运送推车装置前，装置的对面有几个白色和一个蓝色的箱子，从狭缝里绕进去能找到**急救包**。



开启推车装置搭乘推车，随后一直原路返回到上层，搭乘附近的推车来到橙色门所在的平台，进门会看到秘密显示器，往前走右转立即再右转进入箱子旁边的门，深处的桌子上有**聚焦插件**。取得后原路返回出门右转进入前方的橙色门，进门后左边尽头有需要能量包来启动的升降机，先往右边走触发战斗。战后前进到通道的尽头，左转对藏在狭缝里的**寄生虫**射击。随后射击刚才战区里墙上的装置打开门，进门后右转走到尽头看到一个在擦窗的机器人，它的左侧有**记忆碎片**。取得碎片后回过头来抽取防火门上的能量包，接着去打开升降机的门，启动升降机。来到下层后进入过场，随后顺着通路逆时针移动，两次左转后往前走到尽头，右边墙上有**寄生虫**。接着转身从扶手电梯往下方移动到战区，该战推荐的打法是用迷彩秒杀剥皮者然后再逐个击破剩余的跳跃者。

进入一旁的门，来到楼梯最下方后往前走几步，转身重置视点，左上方的橙黄色灯管旁有**寄生虫**。接着进入区域里的橙色门追踪特雷斯，来到有无人侦察机的区域，右前方有秘密显示器，左边尽头的右侧有小房间的入口，里面有**急救包**，注意移动过去时要小心地躲开无人机的侦察。接下来往显示器的右边移动，上了台阶后镜头会转到特雷斯那边，先不要过去，进入左前方有两台无人机在侦察的房间，先站在门口，等两台无人机先后往右侧移动后迅速往前跑进入左侧的台阶的上方，该区域的右侧角落里有**记忆碎片**。入手碎片后移动到上来的台阶处，将视点调整到两台无人机绕着移动的中央，按锁定键自动瞄准钢琴上的**寄生虫**。射击过后去追特雷斯，将他的部下全灭后打开眼前的门，进门后右转看到红色的玻璃，玻璃后方的地上有**寄生虫**。随后从另一侧的楼梯往上走打开门，左前方的那堆瓦砾中有**寄生虫**，不过我们需要躲开无人机靠近一点瓦砾才能寄生虫射击。接着往右边移动打开门，进门后往前走几步转身重置视点，摧毁左上方的结构性弱点即可找到**寄生虫**。



往前走触发特雷斯被送葬跳跃者干掉的过场，随后翻到护栏外再根据箭头提示落到下层，先不管特雷斯，在他的左边有两个白色的长方体装置，利用它们爬到上层，落地后可以看到右侧长凳上的**记忆碎片**。回去抽取特雷斯的记忆，等艾奇的通信结束后开启右侧的门，进门右转到尽头发现没路，原路返回进入跳跃者帮我们打通的路，开门进门，正前方的瓦砾中有**寄生虫**。绕过瓦砾继续前进到战区，以老方法干掉两名送葬跳跃者以及其余杂兵后打开一旁的门，抽取前方喷洒装置上的能量包，然后打开右侧的门，贴着左侧前进打开门回到抽取特雷斯记忆的地方，进门后顺着地面红色长条往前走到红色防火门前，将能量包射到门后的装置上打开防火门，进门往前走右转到尽头取得地面上的**聚焦插件**。原路返回，利用能量包将原本特雷斯尸体后方的应急梯启动。

爬上梯子跳到左边的平台上，前进打开门走到尽头，在桌子上找到**记忆碎片**。入手后打开右侧的橙色门来到环形通路，进门右转前进打开通路前方的门，进去后往前走打开右侧的厕所门，进去后在隔间里找到**急救包**。然后回到环形通路进入另一侧的大门触发过场，过场后可以看到前方的左右两侧都有通往上方的楼梯，左侧楼梯下方的角落里有**记忆碎片**，而右侧楼梯绕着的柱子上则藏有**寄生虫**。全数取得后打开记忆器并同步装置，之后再开启另一个记忆器，墙上的密码从左到右依次是“H、3、O（要移动最后面的 O）”，正确输入密码后进入过场，随后再次开启眼前的记忆器来到二楼同步并启动装置，中间的记忆器有解谜的提示，开启后三座代表母亲、父亲、女儿的雕像下方出现装置，我们要根据提示调整他们各自面向的位置。先让右边女儿的两个“爱”字对着父母，然后让左边母亲的“放弃”对着女儿、“听”对着父亲，随后只要连射中间的父亲，那么装置移动到正确的位置后就会开启最终的装置，顺带一提父亲的位置应该是“保护”对着女儿、“钦佩”对着母亲。来到概念立方通道中还有一场恶战，不过相信已经难不倒身经百战的妮琳了。



第八章——父辈之罪



收集要素一览			
SAT 急救包	聚焦插件	记忆碎片	寄生虫
0	0	0	2

过场后转身走到尽头，左边雕像上盘踞着**寄生虫**。前进来到中央区，接下来的攀爬部分由于有明显的箭头提示而且无难度可言，这里就不再赘述。落地后需要重组老爸的记忆，先选择手套回到车祸的记忆，然后依次选择杯座、安全带、挡风玻璃、贾克斯和电路即可。一大段过场后会来到迷宫一样的地方，跟随着妮琳小时候的记忆残像移动，如果走到尽头没有路，转过身来继续前进就会出现新的道路。最后一个左转将要走出迷宫，停住，此时转身移动到通路尽头，射击上方的**寄生虫**完成游戏里的最后一个收集。回头来到中央伺服器的地方触发最终 BOSS 战。

BOSS——H3O

BOSS 战斗有三个阶段。第一个阶段的目的是摧毁黑色立方体，通常攻击对其无效，只有利用 S–Pressen 狂怒才能对其造成伤害，场内会不断刷出杂兵共妮琳积攒能量。发动两次狂怒对立方体输出后，立方体会漂浮在空中并出现橙色的核心，同时场内会降下类似麦德姆 BOSS 战时的流星雨，只有远程攻击能对核心造成伤害。打碎核心后妮琳会自动跳到 BOSS 的附近并发动狂怒，迅速对弱点打出 10 连击即可结束第一阶段的战斗。

第二阶段和前一阶段大同小异，只不过这次我们无法通过狂怒来攻击立方体，而是要用锈蚀来控制飞在空中的撒拉弗人，被控制的撒拉弗人只会对立方体攻击，数次后就能让立方体再次露出橙色的核心，用远程攻击摧毁核心后妮琳再次跳到 BOSS 身前进攻，第二阶段结束。

最后一个阶段，立方体会处于隐形状态，我们要做的是积攒 2 格以上的 S–Pressen 能量，然后先发动 DOS 让立方体现形，接着发动狂怒对立方体进行打击，重复这个步骤直到橙色核心出现为止，最后一次利用数据脉冲或麻醉闪电摧毁核心，来到 H30 的胸前打出 30 以上的连段，BOSS 战结束。妮琳与艾奇道别后将迎来本作的结局，大家慢慢欣赏吧。



奖杯 / 成就列表

名称	取得条件
Remember you soon	取得除此奖杯以外的所有奖杯（白金奖杯，X360 版没有对应成就）
Script Kiddie	以简单难度通关
Errorist Agent	以普通难度通关
MemHunter Elite	以困难难度通关
I know kung fu	在组合拳实验室里装备 17 个以上的 Pressen
Float like a butterfly	5 分钟内干掉第二章的 BOSS
The wheat and the chaff	在第四章与麦德姆的 BOSS 战中没有攻击过她的分身
Leader of the pack	干掉 1 个送葬跳跃者，但不能杀死它身边的任何一个杂兵
Out of the friend Zorn	2 分钟内干掉第三章的 BOSS 索恩
You missed me	一场战斗中连续 5 次躲开剥皮者的攻击
The fallen	累积将 50 个跳跃者从墙壁上射下来
Fiat lux!	不使用 DOS 的情况下累积干掉 15 个扼杀者
The shield is down!	累积摧毁 20 个持盾执法者的盾牌
Fuzzy logic	用 DOS 让 5 个敌人沉默，然后用一发逻辑炸弹同时命中他们
Fury lover	发动狂怒打出 14 以上的连段
Machines do it better	用锈蚀控制机器人累积干掉 20 个敌人
I do like spam!	用数据脉冲累积干掉 15 个执法者
Lord of the ring	累积将 15 个敌人打出场景的边缘
400	累积干掉 400 个敌人
Serve the servant	累积干掉 20 个机器敌人
8–hit wonder	累积完整打出 40 次 8 Hit 组合拳
Dropping L–Bombs	在 15 秒以内发动两次逻辑炸弹
Can't touch this	不使用组合拳或数据脉冲累积干掉 5 个精锐执法者
Queen of the hill	不使用强力或再生 Pressen 在第三章的酒吧战斗中存活下来
Mix'em all	在一套组合拳中用上四种 Pressen 并使用这套组合拳 10 次
Unbelievable truth	在所有重组记忆的部分触发过记忆错误
God is a DJ	找到并触发过所有重组记忆中的所有记忆故障
Droning by numbers	累积被无人侦察机干掉 5 次
Pest control	收集所有的寄生虫
Gotta patch them all!	收集所有的 SAT 急救包
You focus	收集所有的聚焦插件
It's all in the details	收集所有的记忆碎片
Dead man's chest	通过序章
Forged alliance	通过第一章
Christmas is over	通过第二章
Jail break–in	通过第三章
Murder incorporated	通过第四章
Are you my mummy?	通过第五章
Mind craft	通过第六章
Towering inferno	通过第七章
Rust in Peace	干掉在序章中追赶妮琳的索恩
Final overload	干掉最终 BOSS
Medical malpractice	重组奥尔加的记忆
Crime of passion	重组弗兰克的记忆
Birthday crash	重组斯库拉的记忆
Biter bit	重组查尔斯的记忆
You talkin'to me?	重组奥尔加的记忆时让她的丈夫开口说话
Trigger unhappy	重组弗兰克的记忆时让他持枪和妹子说话但却不杀死她
Happy birthday	重组斯库拉的记忆时让母女两人安然无恙地开车回家
Power off	重组查尔斯的记忆时让贾克斯损坏，但母女安全没出事故
Open mind	第二章中第一次抽取拜德的记忆

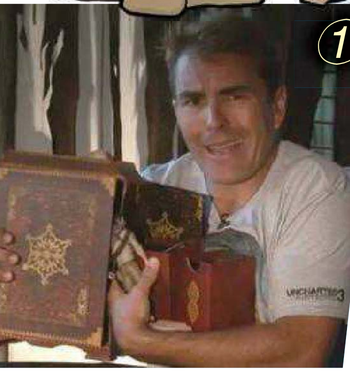
www.PDFzazhi.com



一路向西

欧美配音者介绍

日本声优在 ACG 玩家心目中的地位恐怕早已偶像化，不过其实在欧美也有不少非常有名的声优，他们虽然地位不如日本声优那样一呼百应，但是专业度与热情丝毫不逊色。他们除了会去诠释各种动画、游戏的主要角色外，偶尔还会去电影中充当环境音效、旁白等工作，个别配音演员也会在电视剧或者电影中打打酱油。而不少游戏或者动画也会经常请几位影视界的大碗来助阵，最近 Snake 的动作 + 配音换成了《24》的鲍小强就造成了不小的轰动。本期《一路向西》栏目就为大家细数了几位欧美游戏界比较有名的配音演员，希望大家喜欢。


①

Fred Tatasciore

这位多以为配角为主，读者应该在不少动画电影中听过他的声音，包括《功夫熊猫》、《马达加斯加》等。Fred 在“《战争机器》系列”中用声音演绎巴德；在《刺客信条》中为 Mario 献声；在《蝙蝠侠 阿克汉姆城》中同时为 Solomon Grundy、持锤敌人、贝恩等角色配音。Fred 声线偏粗犷，比较适合演绎游戏中各种强壮型的角色，同时他的声音极具爆发性，仅以吼叫声就足以震惊四座，所以不少游戏中怪物咆哮、嘶吼等都是来自他的专业配音，比如《求生之路》、《潜龙谍影 4》等。《战神》中的阿瑞斯也是 Fred 令大家印象较为深刻的一位角色。

Nolan North①

首先来介绍一下“《未知海域》系列”德雷克的配音者 Nolan North，他除了为船长献声外，之前还在“《刺客信条》系列”中为 Desmond 配音；在《漫画英雄对 CAPCOM 3》以及最新的游戏版中，为死侍献声；还有最新的《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》中为黑面具配音等等。此外 Nolan 还经常从事各类游戏的旁白以及各种环境配音工作。最有趣的就是他为《COD》丧尸模式中的四小强之一 Richtofen 配音外，《GREEN RUN》地图中的巴士司机，《Mob of the Dead》的丧尸 Brutus 都是由他担任配音，其声线多变之处可见一斑。此外他偶尔还会参演一些电影或者美剧，比如在《广告狂人》中参一脚，在最新的《星际迷航 黑暗无疆》中也打了一壶酱油。



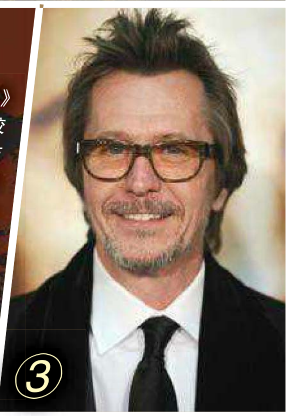
②

David Hayter②

这位应该是这次专题中惟一一位只为一个角色配音就入榜的欧美配音演员，只因为其诠释的角色实在太深入人心——《潜龙谍影》中的 Snake。首先 David Hayter 的声音极具个性，只要听到这个声音就可以马上分辨其出自 Snake 之口，以至于其至今配音过的角色也屈指可数。其次 David 声音略带沙哑成熟，诠释老辣干练的特工 Snake 非常适合。我们从他的配音中记住了无数出自 Snake 之口的经典台词，传奇特工的声线早已深入人心。即便在《潜龙谍影 V》或者之后的作品中 David Hayter 不再担任配音工作，我们仍应该以掌声给与其崇高的敬意，感谢他的完美演绎。

加里·奥德曼③

这位算是明星为游戏献声的代表，诺兰版的《蝙蝠侠》三部曲中，饰演戈登警探的加里·奥德曼是在电影界比较有名气的演员，入围各种大奖无数，本身除了是演员参与过各种影视剧演出外，也参与过多部游戏的声音录制，其中就包括了在《COD 黑暗行动》中为 Sgt. Reznov 配音。在一次脱口秀节目中加里·奥德曼描述了为游戏配音过程中的艰辛，他必须在游戏中不停喊“有坦克”，“手雷”，“找掩护”等台词，虽然辛苦却也乐在其中。除了《COD》外，加里·奥德曼在《荣誉勋章》以及《真实犯罪》中也掺过一脚。其实“《COD》系列”不少配音者都大有来头，比如《战火世界》中就请《24》的鲍小强参与过配音工作。


③


④

Troy Baker④

这位是最近崛起的一位欧美声优，不但在配音上颇有实力，还因为长得太帅在日本引起不小轰动（参加图片）。Troy Baker 早期是玩乐队的，只不过并没有走红，反而是因为音乐结识了现在的配音工作。Troy Baker 早期多以为游戏中的龙套角色配音为主，后来完美用声音演绎了《蝙蝠侠 阿克汉姆城》中的罗宾，其配音极具磁性，语调优美，有种另类的张力。在今年的《生化奇兵 无限》中担当主角 Booker DeWitt 的配音，《最后生还者》中为主角大叔 Joel 配音。年底发售的《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》中将为 The Joker 配音（和之前不是一个人），最近还在《MGSV》中为 Ocelot 配音。看来过不了多久，我们就会听到这位美国帅哥越来越多的作品。

Jennifer Hale⑤

欧美就没有知名的女声优？怎么会，Jennifer Hale 就是欧美女性声优的代表，在欧美从事专门为游戏配音行业的女性不是很多，Jennifer Hale 则是其中的佼佼者。她早期以担任日本动画的美版配音为主，之后各种游戏配音都会找她参与，配过的游戏女性角色无数。其中包括《生化奇兵 无限》中的 Rosalind Lutece，《战神 升天》的三女神之一 Alecto，《COD 黑暗行动 Ⅱ》的 Anderson，《质量效应》中的女性 Shepard，《银河战士》的 Samus 等等，其最新的作品就是最近推出的《危险元素》。怎么样，这么多耳熟能详的女性角色，对这位妹子刮目相看了吧。顺便一提，她可是为女性游戏角色配音最多的吉尼斯世界纪录保持者哦，其配音的数量可是让不少男声优都自叹不如。


⑤



乔乔的奇妙冒险 岸边露伴圆珠笔

多边模型

宇宙人 提供

不知道大家买手办的时候有没有想过除了观赏之外还可以有别的用途呢？这款由千值练推出，《乔乔的奇妙冒险》第四部登场角色岸边露伴的手办跟普通的手办最大区别在于它里面其实是一支圆珠笔。手办的原形是根据漫画《岸边露伴一动不动 六壁坂》的彩页插画制作，手办的本体高约 19cm，笔芯位于脚尖处，直接将整个手办拿起来即可写字，用完之后放回座台便能保护笔芯。手办除了原画的白色服装之外，还有黑色衣服的版本。售价均为 5040 日元，预定 9 月中旬发售。虽然用手办当笔的话手感可能有点别扭，但岸边露伴的设定本身就是一名漫画家，对喜欢原作的同学来说搞不好有特别的 buff 效果哦。





《言叶之庭》介绍

多边影视

时雨 提供

相信许多读者都看过新海诚监督的《秒速 5 厘米》吧？其写实的画风、细腻的情感描写获得了观众的一致好评。作为新海诚监督的恋爱新作，《言叶之庭》(言の叶の庭) 也在 5 月 31 日上映。故事描述的是以鞋匠为目标的 15 岁高中生高雄有下雨天就到庭院画鞋子设计图的习惯。在某一次前往庭院的时候，发现 27 岁的职场女性雪野百香里正在边吃巧克力边喝啤酒。似曾相识的两人，仿佛约好了一般，每次下雨都在这个小亭里相见，也在一次次的下雨中两人的心慢慢靠近。在新海诚的作品中，“孤独、思念和心的距离”是永恒的主题，在这部作品中也不例外。两个主角都是孤独的，他们也在每一次的相见中慢慢地靠近。15 岁的他，拥有超越同龄人的成熟和行动力，27 岁的她，却一直停滞在原地。这样的两个人能发生什么化学反应？敬请观赏。作品的画面依旧保持了新海诚作品的高水准，绿色阴影下的写实画面美得让人窒息。值得一提的是，国内某个视频网站还引入了正版版权，这是在版权意识上的一次大进步。



华人原创音游佳作——《Cytus》

多边趣闻

洛克 提供

前不久听说在 iOS 和 Android 平台上大受好评的音乐游戏《Cytus》即将在 6 月 26 日登陆 PSV，心中不由得小小激动了一把。毕竟即使是游戏主机平台，音乐游戏往往还是由 BEMANI 系列，太鼓达人，DJmax 等这样的传统大品牌所垄断，《Cytus》的异军突起可谓难能可贵。其背后的开发团队——雷亚，这家来自于宝岛台湾的厂商也受到了越来越多的关注。

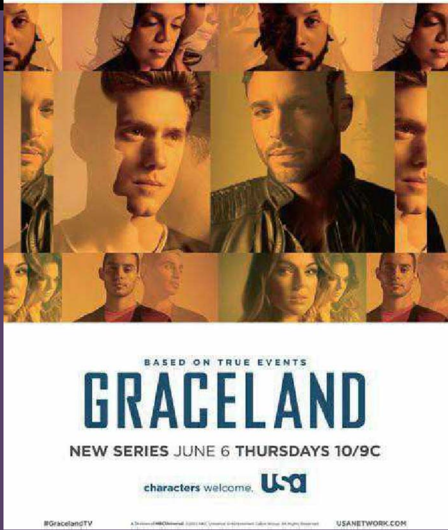
《Cytus》的成功是多方面的，一方面，它树立起了自己独特的风格——精致的 UI、文艺范的插画、别具一格的背景设定等等；另一方面，它向不同作曲家征曲，大力发展原创曲目，并不仅仅只是简单粗暴地进行版权曲扩张。这样的开发理念与众多专业音乐游戏的发展方向是相同的，值得诸多国内厂商借鉴。

在本次的 PSV 版本中，除了已有的 62 首曲目之外，还将会有 10 首独占新曲。而在手机版中，游戏在曲目和谱面质量上的稳步提高有目共睹，因此这次的独占新曲也颇让人期待，并且官方承诺在一次购买之后，未来追加的新曲目将不需要额外付费。

不过需要提醒大家的是，《Cytus》本次登陆的是 PlayStation Mobile 平台，而非 PlayStation Store，因此只能在已推出 PlayStation Mobile 的地区进行购买，如日服、美服等，并且由于实体卡带贩售的可能性基本为零，因此港服玩家将很有可能无缘这款佳作。













《恩赐之地》，谎言满屋



多边影视

稀饭 提供

卧底题材一向是罪案剧的主要元素，我们这些思维九曲十八弯的东方人自然是对这个题材驾轻就熟，所以才创造出了《无间道》这种能够登上国际电影大舞台的杰作，但这并不表示更崇尚直来直往的老美就真的不懂得卧底元素的魅力，或许电影式派头的《007》和《碟中谍》都显得过于夸张，但在更为写实化的美剧中，我们也可以看到一个个美式卧底警察的身影，而《恩赐之地》，则更进一步，把一整间度假屋里面都放满了卧底。

"恩赐之地"就是这么一所度假屋，在被各个部门的卧底探员占据之前，它曾是一位大毒枭的居所，被征用后，各个部门讨论后决定沿用这所房屋原本的名字，所以在里面生活的探员们都继续称其为"恩赐之地"。简而言之，恩赐之地就是一个多部门卧底探员的隐蔽基地，这里集合了缉毒署（DEA）、联邦调查局（FBI）和海关署（U.S. Customs）三个部门的精英探员，以加州南部为主要执法地点，进行着各种卧底侦查任务。

Aaron Tveit 扮演的菜鸟 FBI 探员迈克·沃伦是这个"大家庭"的新成员，他是因为其中一位探员受伤而前来顶替职位，但等待着他的是困难重重的新生活，前辈兼主管保罗·布里格斯看起来吊儿郎当，相当不靠谱，海关署的戴尔·杰克斯刚见面就因为迈克喝了他的果汁而给他脸色看，迈克甚至还和刚刚执行完任务的缉毒署探员凯瑟琳·洛佩兹举枪相向。

不过尽管出师不利，迈克还是靠着机警的反应和忠诚的品格赢得了同居者们的尊敬，并且在刚上任不久就主导并破获了一件大案子。赢得大家赏识的同时，迈克也逐渐融入了这个卧底圈子中。但在这栋豪华的海边别墅中，隐藏着众多秘密，因为正如本剧的主题所说，"当你成为卧底，谎言就是你生活的全部。"，为了维持自己的秘密身分，也是为了保护自身，恩赐之地中的每一个人身上都有着不能述说的秘密，就连作为新人加入的迈克也不例外，到底这一群互相用谎言维系着关系的"家人"们将会在日后的生活中产生什么样的冲突，就是《恩赐之地》令人好奇和着迷的地方。

《怪物猎人4》主题T恤



多边趣闻

狼来了 提供

Capcom 于前段时间（5 月 31 日）在日本和本土知名品牌"优衣库 UNIQLO"联动合作推出了《怪物猎人 4》主题 T 恤，单件售价 1500 日元。这几款 T 恤除了在日本发售外，玩家也可以在优衣库海外店铺以及在线商城购买。衣服开卖没几天，就传出了中国优衣库也会上架这批主题衣服的消息。这不，6 月 7 日在全国各大的旗舰店里就可以看到热情的粉丝排起了长龙购衣的盛况，而官网上的衣服也在上线后不到的半天的时间里被抢购一空，粉丝们的热情可见一斑。本次推出的联动 T 恤，图案除了游戏中经典的纹章外，还有大怪鸟、金火龙等人气怪物，小猪、贱猫和烤肉自然是绝对少不了的，风格方面既有纯色的小清新也有拉风的迷彩款。除此之外，以《怪物猎人》为主题的平角内裤也同时上市，一共有 6 种款式共 12 种不同的花色。不过等各位看到这期多边共享的时候，相信各种款式的 T 恤都已经有价无市了（小内内可能还剩下一些），狼就因为衣服上市当天要上班，下班赶到附近的优衣库时好几款心仪的衣服都已经卖完了！希望官方早日补货不要搞令人发指的饥饿营销吧。



成就奖杯堂

ACHIEVEMENTS & TROPHIES

栏目主持
胜负师 & 纱迦

心得分享



特别行动 战线 白金全成就心得

《特别行动 战线》是2K去年主打的一款以迪拜为舞台的第三人称射击游戏，有着不错的口牌，全球媒体平均打出了78分，堪称二线佳作，全球80余万的总销量对于一款原创作品来说也算不错。游戏的单人故事模式特色鲜明，不仅有精彩火爆的脚本演出，还有一些人性与道德抉择，并设置了多结局，如此注重剧情的“突突突”游戏确实罕见。本作曾是美服PSN+的免费游戏，X360版目前的价格也跌至百元。同时，本作所有的奖杯与成就都是在单人剧情模式中获得的，耗时在12至18小时之间，无论是打枪游戏爱好者、剧情派玩家，还是成就犯、奖杯迷，都值得一试。

白金与全成就路线

1. 本作虽有多人联机模式，但没有相关成就或奖杯，我们最少只需要打两遍单人故事模式即可拿下白金和1000点成就。一周目选Suicide Mission难度，相当于HARD难度，因为只有将此难度通关，才能开始最高难度FUBAR。

2. 一周目时最好能够完成全收集，多尝试用不同武器杀敌，尽量取得一些数量累积型的奖杯/成就，特殊条件型的视情况而定，能完成多少是多少。



3. 二周目挑战最高难度。本作的白金与全成就难度在6/10，不算太简单，原因就在于FUBAR难度对于不怎么玩打枪游戏的玩家来说比较苛刻，一些战点需要反复尝试，而且系统本身也有一些缺陷，可谓雪上加霜，具体参看下文心得。另外，二周目遇到抉择时请选与一周目时不同的选择，以获取相关奖杯/成就。

4. 查漏补遗。游戏可以选的章节，以此取得尚未完成的特殊条件奖杯/成就，例如“连续三章不死”等奖杯/成就就比较容易错过。

流程奖杯/成就

刚才已经说过了，为了减少重复劳动，一周目要打Suicide Mission难度，事实上这个难度对于不擅长打枪游戏的同学(比如说我)就已经不简单了，在一些战点死上十几次也很正常。到了FUBAR难度更是丧心病狂，整体难度和《COD6》之前的老兵难度比较相似，主角探头两枪死，本作中运气不好还会被敌人直接爆头秒杀。而且有相当多场景中的敌人都喜欢扔手雷，把你从掩体后面逼出来，脱离掩体，生死可就只在一线间了。我方队友的智商也令人“捉鸡”，经常无缘无故暴露在敌人的火力网下，他跪了你就得去救，不救时间一到一样GAME OVER。但如果他倒在马路中间，你去救他就和自杀没什么区别，还不如直接读取检查点重来。游戏中两个检查点的间隔通常都比较远，想靠硬闯直接突入下一个检查点的想法极其危险和不靠谱，只能慢慢推进，直到干掉场景中所有的敌人。接下来说几点最高难度的血泪心得：



1. 了解同伴属性，多指挥他们杀敌。Lugo是狙击手，可射杀高处、远处的目标；Adams擅长重武器，还会扔手雷，可用于处理中近距离目标。同伴弹药无限，但枪法有一定随机性，有时对着一个敌人扫了上百发子弹也不见将敌人击毙，有时却弹无虚发。但多利用一下他们没什么坏处，也可以节省自己的弹药。如果派同伴干掉某个目标时他们乱冲乱撞，而且经常被敌人打跪下，那就不要再随意发号施令了，不然队友只会给你添麻烦。

2. 同伴倒下时，觉得不安全的话可以先不救，清掉几个敌人，等火力没那么猛时再出手。还可以向敌人的大概位置丢一颗手雷或闪光弹，之后再冲过去救人，安全性会提高不少。

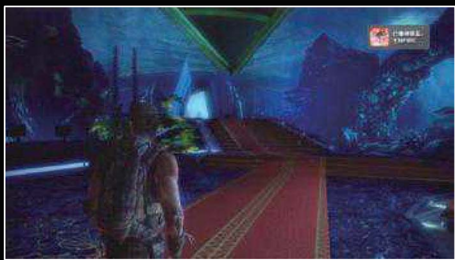
3. 一些第三人称射击游戏中有一种“障眼法”，就是在掩体后面不贴着掩体，而是举着枪慢慢调角度，让

奖杯成就名称	奖杯	成就	取得条件
Legion of Merit	白金	–	获得除此之外的所有奖杯
They Live	铜杯	10	第1章剧情奖杯
Treacherous Ground	铜杯	10	第2章剧情奖杯
The Lost Battalion	铜杯	10	第4章剧情奖杯
Desert Storm	铜杯	10	第4章剧情奖杯
The Horror	铜杯	10	第6章剧情奖杯
Three Kings	铜杯	10	第11章剧情奖杯
The Great Escape	铜杯	10	第12章剧情奖杯
A Bridge Too Far	铜杯	10	第15章剧情奖杯
Boot	铜杯	15	Walk on the Beach难度通关
We Were Soldiers	银杯	20	Combat Op难度通关
The Devil's Disciple	金杯	30	Suicide Mission难度通关
MFWIC	金杯	50	FUBAR难度通关

敌人出现在视线里，此时你可以射中他，他要么没看到你，要么射出的子弹被墙壁挡住，这个方法在《未知海域》等游戏中可谓屡试不爽。本作也能用此障眼法，但效果没那么好，但依然值得尝试，若还是会被敌人打中就马上贴近掩体躲起来。

4. 在掩体后面时要充分考虑到手雷来了要怎么躲，比如有一定宽度的掩体可以躲在一侧，手雷来了就俯身移动到另一侧。一前一后两个掩体一般躲在后面，手雷来了就跳到前面的掩体，一般都能躲过一劫。

5. 在掩体后面时，大部分枪都有一个半透明的括号状大准心，可以帮助玩家预先瞄准，探头射击后立即再缩回掩体后面是基本的战术。为确保将敌人击毙，一次可以多开几枪，但不要贪多。如果画面出



现慢镜头，一般表示爆头击杀，而主角的一些台词可会表明已经将敌人干掉了，方便玩家判断。

6. 战斗中要步步为营，在消灭场景中最后一个敌人之前都不能掉以轻心，以免功亏一篑，我方两枪死什么的最讨厌了！清版后战斗音乐会停止，可依此进行判断。

7. 进展不顺利时不要钻牛角尖，换换行动模式和杀敌顺序，很可能豁然开朗。毕竟是一个战点一个战点往前推的游戏，挂掉了不过是重打一次，总能过的，关键是对自己有信心！

可。



⑧两个高难度都很难保证连续三章不死，所以最好是通关后选最简单难度打上三章，完全无压力。

⑨解上一个奖杯/成就时顺便，在第一关，慢慢瞄准，确保命中率，大部分敌人还可以让同伴来杀。

⑩第一关一开始，在远处可以看到羚羊，羚羊受惊的话会跑开。如果没留意到，可以在第 11 章时轻松搞定，方法是在面临抉择时，不把最后一颗子弹射向 Biggs，然后慢慢往前走，正前方就有一只羚羊，别走得太近，准瞄，开枪，搞定！

奖杯成就名称	奖杯	成就	取得条件
In Your Face	铜杯	20	从掩体后面跳出踢中一个敌人①
Situational Awareness	铜杯	20	利用沙子令一个敌人处于眩晕状态②
Close Combat Carnage	铜杯	20	用霰弹枪在 10 秒内干掉 4 个敌人③
Damn Close	铜杯	20	在距离 5 米以内干掉一个刀客④
Army of One	铜杯	20	用一颗手雷炸死 3 个敌人⑤
Preventive Diplomacy	铜杯	20	干掉一个即将扔出手雷的敌人⑥
The Human Factor	铜杯	20	用把黏性手榴弹扔到敌人身上的方式干掉一个敌人⑦
Sierra Hotel	银杯	50	连续完成三章不死且不读取检查点⑧
All You Can Be	铜杯	20	任意一章命中率在 60% 以上、不死、不读取检查点⑨
Deer Hunter	铜杯	20	杀死一只羚羊⑩

数量累计型奖杯/成就

由于两遍流程的杀敌数据可累积，而且死亡后不断尝试时的杀敌数也会计入，因此这些奖杯/成就几乎都可以自然取得。注意一下枪械的分类，多使用一下不同的枪械。莱福枪包括 M4A1 Carbine、FAMAS F1、SCAR-H w/launcher 和 AK-47；手枪和 SMG 包括 M9、Desert Eagle、UMP45、Micro Uzi 和 P90；霰弹枪包括 AA-12、M1014 和 W1300；狙击枪包括 M-99 和 Scout Tactical；重型武器包括 FN M249E2 SAW、General Dynamics GAU-17/A、M134 Minigun、M32 MGL Grenade Launcher 和 RPG-7。

奖杯成就名称	奖杯	成就	取得条件
Marksman – Rifle	铜杯	25	用莱福枪干掉 350 个敌人
Marksman – Small Arms	铜杯	25	用手枪或 SMG 干掉 100 个敌人
Marksman – Shotgun	铜杯	25	用霰弹枪干掉 75 个敌人
Marksman – Sniper	铜杯	25	用狙击枪干掉 50 个敌人
Marksman – Heavy Arms	铜杯	25	用重型武器干掉 150 个敌人
Marksman – Grenade	铜杯	25	用手雷干掉 50 个敌人
Aim High	银杯	20	用爆头的方式干掉 250 个敌人
Applied Force	铜杯	20	用格斗攻击命中敌人 10 次
Blind Luck	铜杯	20	在掩体后面用盲射干掉 5 个敌人
Good Training	铜杯	20	冒着枪林弹雨滑行至掩体下方 10 次
Adapt and Overcome	铜杯	20	射爆 10 个爆炸物且每次都至少造成一个敌人死亡
Battle Management	铜杯	20	指挥同伴干掉 50 个敌人
Airspace Control	铜杯	20	干掉 10 个正在使用绳索的敌人

特殊条件奖杯/成就

①当同一个掩体对面刚好有一个敌人时，那么翻越掩体的动作会自动变成飞踢。

②通常会在无意中解锁，一些爆炸物也能扬起沙尘。

③机会比较多，我个人是在第 6 章一开始搞定的，在车子右侧有霰弹枪和手雷，然后去车头处，那里聚集了不止 4 个敌人。由于距离够近，用盲射也很奏效。

④刀客是十分危险的敌人，会对着玩家径直冲过了，一刀必杀。由于他还会闪躲，所以往往击杀他的距离都会比较近，所以这个奖杯/成就一般为自然取得。

⑤机会非常多，我是在第一次拿到手雷的地方就成功获得了，可以在敌人聚集处多试试。

⑥有不少战点的敌人扔手雷都比较积极，在扔之前也会有明显的停顿动作，通常会在无意中达成条件。

⑦扔黏性手榴弹前移动光标，令光标停在一个敌人的身上，再扔出即可。

收集要素奖杯/成就

本作的收集要素是 23 件情报道具，数量比较少，而且大部分道具的位置相当明显，还一闪一闪的，细心一点的话基本上不会遗漏。全部收集要素位置如下：

1. 第 1 章蹲下移动的教学过后，在左侧一辆油罐车的车尾处，调查挂着的黑板即可。

2. 第 1 章在进入大飞机残骸时，地面的明显位置。

3. 第 2 章一开始，不远处可以看到一把蓝色的破阳伞和电风扇等杂物，道具就在破伞下方。

4. 第 2 章进入演播厅后下到一楼，在一台摄像机附近的地面上，仔细搜索一下。

5. 第 3 章炸弹爆炸的剧情过后，在下一个场景跳到下层，左侧地面的明显位置。

6. 第 4 章一开始，在能看到墙上画的人像时，注意搜索一下右手边的墙角。

7. 第 4 章从绳索滑下会出现 Find the 33rd 的任务提示，在该场景的一个桌子上就能找到。

8. 第 5 章在走过室内的一座小木桥后，注意左手边可以看到墙上画着竹子，进入左侧小房间就能找到。

9. 第 5 章进入一栋倾斜的建筑后，由红色楼梯来到上层，右转前行，在起居室的地上可以找到。

10. 第 6 章在一条满是死尸的通道内，这里只能行走，不能奔跑，在右侧的小桌子上有情报道具。

11. 第 7 章在看到“CITYGATE AHEAD ↑”字样的路牌后向右边看，在一块红色的 STOP 标牌下方。

12. 第 7 章通过大量烧死的士兵区域（这里的一直躲着就不会发生战斗），在目标门的左边地上。



13. 第 9 章一开始不使用绳索下去，而是向后转，墙上的一面国旗就是需要收集的道具。

14. 第 10 章在帐篷区域前行时，注意第二个帐篷的桌子上有道具。

15. 第 10 章在闪光弹剧情过后，右边的桌子上可以拿到道具。

奖杯成就名称	奖杯	成就	取得条件
Spotter	铜杯	10	收集到一个情报道具
Recon	银杯	25	收集到 12 个情报道具
Intel Operative	金杯	50	收集到全部情报道具



16. 第 12 章通过长长的滑索，虐杀一个敌兵之后，在左侧楼梯下方可以找到。

17. 第 12 章快到达楼顶时，经过装修豪华的吧台，先不要上楼，进入左侧一个小小的盥洗室，墙上有道具。

18. 第 13 章跟随 Adams 走出飞机残骸时，视角转向左侧地面便能发现。

19. 第 13 章在复仇或离开的抉择之后前进，在离目标大门 20 米处，左侧点着蜡烛的台子上有道具。

20. 第 14 章 Adams 会打破木门冲出去的那个房间，右边的椅子上面可以找到情报道具。

21. 第 14 章干掉破门而出的重装兵后，把屋子里的杂兵也清除，左前方有面国旗，上面有道具在发光。

22. 第 15 章坐电梯上去后，左转再左转走到底，茶几上有道具。

23. 获得第 15 章第一个道具后转身返回，由右侧透明楼梯上楼，在书桌上找到最后一件道具。

抉择类奖杯/成就 剧透醒目

抉择类的奖杯 / 成就均不能同时获得，而且弹出时机一般是在到达下一个检查点后，因为白金和全成就至少要打两遍流程，只要两次的选择不同就可以了。接下来具体说明一下：

第 7 章最后，玩家可以选择救下被敌人俘虏的 Gould，但是要面临一场恶战。还有一种方式是和 Adams 从左侧来到下层，耐心等待，但 Gould 会被敌人拷打致死，之后潜行一段去救平民。路上的敌人用消音武器解决，手中没有消音武器的话，Adams 干掉的第一个敌人身上会掉落，捡起来装上消音器即可。注意，选择救 Gould 的话，敌人会倾巢出动，在最高难度下这一战会非常困难，建议选择潜行。



第 9 章一开始，在铁架上悬挂着两名俘虏，远处有狙击手威胁。你射杀其中一名俘虏，另一名会获救，而你和你的小队也不会受到攻击。如果选择和狙击手死磕，就能获得另一个奖杯。推荐最高难度时射杀一名俘虏。

第 11 章车队爆炸的剧情后前行一段，会看到 Biggs 被翻倒的车子压住奄奄一息。他知道自己没救了，会请救你用最后一颗子弹让他解脱，你可以选择打死他或直接离开。

第 13 章进入村子后，会遇到游戏中最令人不安的场景。同伴被一群暴民杀害，此时你可以选择复仇，也就是开枪杀光手无寸铁的平民；另一个选择是向天开枪把他们吓跑，然后离开。

第 15 章的最后选择不开枪，会直接出职员表；选择开枪的话才会进入最后的尾声部分。尾声处又有两个选择，一个是交出自己的武器，一个是继续战斗。最后这些剧情部分一共涉及 4 个奖杯 / 成就，具体就不描述了，玩家可以自行品味几个耐人寻味的结局。

奖杯成就名称	奖杯	成就	取得条件
A Man of Action	铜杯	10	在第 7 章选择救下 Gould
A Man of Patience	铜杯	10	在第 7 章选择拯救平民
Damned if You Do	铜杯	10	在第 9 章选择射杀俘虏
Damned if You Don't	铜杯	10	在第 9 章选择射杀狙击手
Friendly Fire	铜杯	10	在第 11 章选择让 Biggs 死个痛快
Unfriendly Fire	铜杯	10	在第 11 章选择让 Biggs 痛苦地死去
A Line, Crossed	铜杯	10	在第 13 章选择复仇
A Line, Held	铜杯	10	在第 13 章选择离开
A Farewell To Arms	铜杯	30	在第 15 章选择不开枪
Too Late The Hero	铜杯	30	在第 15 章选择开枪
The Road Back	银杯	30	在尾声时选择回头是岸
The Road To Glory	银杯	30	在尾声时选择不归路

神作推荐 免费游戏《铁拳 革命》推介

E3 刚开展时，NGBI 放出一段《铁拳》新作的预告片，本作名为《铁拳 革命》，是一款“完全免费”的 PSN 下载游戏，而发售日居然近在咫尺。6 月 12 日，《铁拳 革命》便在 PSN 各服闪电登陆，容量 1.9G，本作采用的是目前手游流行的 F2P 模式，内置收费，但实际体验下来感觉并不坑爹，不花钱也能玩。本作没有白金奖杯，只是一个 PSN 游戏的标准奖杯量，但胜在免费，而且难度不高，耗时也不长，这里就为大家介绍一下。

基本玩法

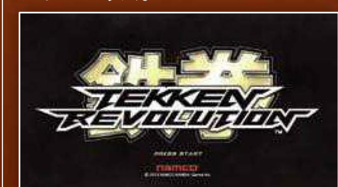
《铁拳 革命》必须时刻在线方可游玩，存档是直接上传服务器的。游戏有类似免费手游的疲劳值设定，游戏模式有三个，需要消耗不同的游戏币才能游玩。

1. 街机模式要用街机币来玩，街机币上限两个，每 1 小时回复一个；

2. 排名赛和玩家赛要消耗对战币，对战币上限为 5 个，每半小时回复一个；

3. 达成各种的条件时（例如每天登陆，第 1 次街机通关，第 10 次对战胜利等），可以获得奖励券，奖励券上限为 999，可以无限制地玩任意模式；

4. 奖励币效果与奖券相同，其上限同样为 999，获得的惟一方法是花钱购买。没错！是花真钞票，而不是游戏里的钱。以港服为例，10 个奖励币要花 18 港币，30 个是 48 港币，50 个是 68 港币。一般情况下无须够买。

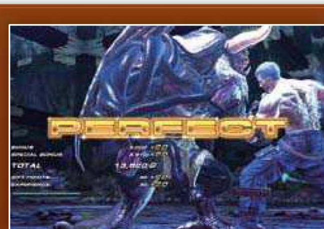


成长系统

对战无论胜负，都可以获得 3 种点数，Gift Points、经验值和金钱。游戏一开始只能选择 8 名角色，在取得一定量的 Gift Points 后可以解锁新角色，但是解锁速度比较慢。经验值提升技能等级，每升一级可获得 4 个技能点，可自由分配在三种能力上，同时还需要花费一定量的金钱。三种能力分别是攻击力、体力和活力，活力越高，爆击率越高，进入狂暴状态也越早。技表中带有蓝星标记的是爆击技，有一定几率打出爆击，伤害值 1.5 倍。另外，带有红星标记的特殊技，有残像效果和无敌时间，但打空或被防御的话存在很大破绽。

奖杯心得

除了登陆游戏 10 天的奖杯要天天“打卡”之外，其他奖杯都还是比较简单的，几个小时就能拿完。反正没币了就隔两个小时再打，不用花钱买币。街机模式可以获得的经验值和 Gift Points 都比较少，通关一遍只能各拿一两百点，金钱的话能拿个几万，但一局对战就能拿到差不多的量，所以在对战币花光时再打街机模式比较合适。排名赛 10 场里大概赢两场就能升一段，所以不用太担心。1 万 Gift Points 要比 100 万 G 难刷，最好是在玩家赛中邀请好友对刷，你赢一局我赢一局这样，刷到过 9000 点就行了，因为每天登陆时还会送一些。最后，十天打卡完毕就 100% 了。



奖杯名	种类	取得条件
Going for the Gold	金杯	累计获取 100 万 G 的金钱
Rising in the Ranks	银杯	玩家首次升段
Perfectionist	银杯	无伤胜利一局
Never Give Up	银杯	GREAT 状态（体力 5% 以下）胜利一局
Novice Fighter	铜杯	完成一场排名赛
Just Getting Started	铜杯	完成一场玩家赛
Arcade Master	铜杯	街机模式通关
Battle Scars	铜杯	完成 10 场排名赛
Honing My Skills	铜杯	玩过 4 次街机模式
That Felt Good	铜杯	用特殊技成功击中对手 3 次
Embarrassment of Riches	铜杯	累计获取 1 万 Gift Points
Love Me Some Tekken	铜杯	登陆游戏 10 天
A Familiar Face	铜杯	解锁一个新角色

※ 游戏发售初期有经验值、金钱 2 倍等奖励，目前可能取消，奖杯所花时间会因此增加。

本期这篇关于恐怖生存游戏的文章，出自一位对此类游戏颇有研究的玩家之手。而且若你仔细阅读了文章，你会发现作者非常善于思考，而作品本身也很有看头。另外，上期由于页面紧张，“自由谈”暂停了一期，有读者以为栏目因改版而就此取消，还专门来信询问。这里声明一下，自由谈活得硬朗着呢，我们的信箱地址：tt@ucg.cn，欢迎大伙儿踊跃投稿啊！



游戏的恐怖生存之道

the way of Survival Horror

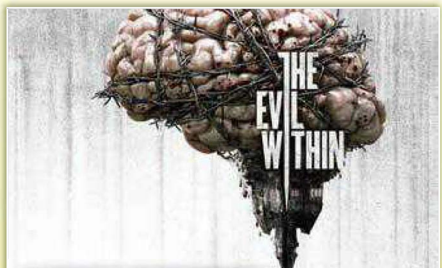
我关注的是游戏中动作与恐怖最完美的平衡性。

——三上真司

三上真司的新作《邪恶深处(The evil within)》大家应该已看到不少信息了吧？概念影像外加数个媒体采访和游戏截图，让笔者忍不住想要动笔来写写恐怖生存游戏的前世今生。恐怖生存游戏曾经辉煌过，而如今它的时代似乎已经结束。它要如何在今天的世界生存下来？未来它重整旗鼓的机会有多大？这篇文章，笔者试以三上真司的话作引子，引领大家一同回到过去并探索一番，看看是否存在这么一条让恐怖游戏复兴的道路。

《鬼屋魔影》、《寂静岭》、《零》、《钟楼》、《生化危机》、《死亡空间》……这些曾经给玩家留下深刻印象的作品，如今消失的消失、变革的变革。那个厂商们争先恐后制作恐怖游戏的时代似乎已经不复存在了。而且，如今的主流游戏中，已经极少有纯粹可划分类型的游戏了。射击游戏会融合动作要素，动作游戏中则也少不了射击部分，冒险类游戏则把射击、动作、解谜等要素综合在一起。可以想象在不久的将来，“游戏多元化”或许会演变成“游戏统一化”，纯粹的单一类型游戏将变成极少数。

在这种趋势下，重拾“恐怖生存”四字的游戏，少不了动作、射击、解谜等元素。把它们相互融合得恰到好处，同时还能保证游戏本身的恐怖感，在如今实属不易。对于开篇三上的话，不管《邪恶深处》最终能否做到这种完美的平衡性，笔者都认为追求这种平衡很在理，这是今后做恐怖生存游戏的关键。因此，笔者接下来就针对动作性与恐怖这两点出发，与大家一起来寻找这个平衡点。



□《邪恶深处》的海报设计很有特色。

动作篇

for Action

我们先尝试一下在恐怖生存游戏中，把其中一条线走到极致，看看会有何结果。首先让我们进入动作篇：

大家试着回到从前，试着在脑海里回忆着1999年，我们将从“它”开始。

1. 贴身闪躲的快感

“它”叫《生化危机3》。想象着这一刻，你尝试着操纵吉尔第一次面对追踪者，而第一次你选择了逃走。可逃走之后你开始后悔：“为什么我不尝试把它干掉呢？”于是你尝试像《生化危机2》与暴君战斗那样，尝试用场景卡住敌人，积极转移位置来进行攻击。可你发现这里没有场景可以卡住追踪者，你的移动更加无法拉开与追踪者的距离！就在你近乎绝望胡乱按键时，却发现吉尔在对方攻击那一刻做出了一个迅猛的闪避动作……好了，奋战几个月之后，你开始用小刀来跟它玩了。再之后，你发现了佣兵模式里的小刀可以给予8倍的时间奖励，于是你养成了用刀子玩《生化》的职业病。如果你真的这样试过，你一定记得这感觉，就像在玩3D动作游戏一般。这是《生化》第一次引入紧急回避的操作，而这一操作在《维罗尼卡》、NGC《生化危机 重制版》里没有被继承，似乎是个遗憾。特别是在会把人吓尿的《生化危机 重制版》里，在你跟暴走的暴君拼死一战时，也许你会想：“如果能紧急回避该多好啊！”

2. 近身体术的快感

好了，你把《生化危机4》拿了出来，你第一次见识到了越肩视点，你可以真正地瞄准敌人了，并且你发现对敌人头部和膝盖攻击后可发动体术！于是你开始用刀子来节省子弹了，在你拥有闪光弹的时候，你是选择闪光后开枪？还是跑上去一个回旋踢？你还记得佣兵模式里，汉克、克劳撒、威斯克的霸气体术吗？也许那些天，你天天都在模仿着威斯克的如来神掌和下劈腿吧？几乎每个人的体术都只有两个，而我们却不亦乐乎地反复地使用着，百看不厌。为什么？正所谓，物以稀为贵，这些动作种类比枪械种类和子弹数量要少得多，让你印象深刻。它比开枪难，但效果也许更好，外加无消耗，让你很愿意在必要时多多使用。它好用又好看。

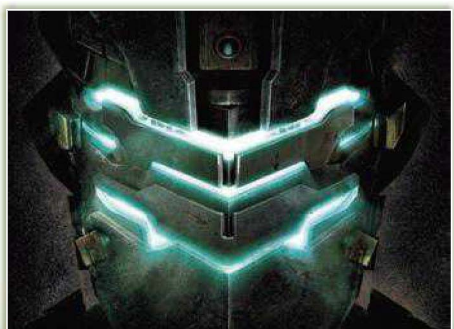
当我们定义“《生化》系列”成为射击游戏时，我们不忘在前面加上了动作二字。可回想起来你会发现，包括QTE在内的动作成分，并不会多于射击部分。但它却是第一次把射击与动作按逻辑先后联系起来，也是第一次让玩家看过场时多了一份紧张和刺激。

3. 体术 体术 感受

你进入《生化危机5》……好吧，梦寐以求的合作来了，既然视角是跟随的，能瞄准射击了，为什么不搞搞分屏合作呢？毕竟想到射击游戏，你总能想到合作部分。于是能合作之后，你看到了海量的体术，还有合体体术噢！你开始发现，瞄准已经不大重要了，因为你打到敌人四肢也能上去打一拳或踢一脚。到这里，你一定找了个好基友在佣兵模式里把每个人的体术都试得差不多了吧？感觉怎么样？难出现的在网上都能找到视频，可是在你尝试完之后，是不是在想，最炫的体术怎么这么难出啊？好吧，我们这时都有些偏激了，体术嘛，就是一种攻击手段，选攻击力高的，攻击速度快的，总之是最有效的就行了，管它什么动作呢？

抱着这样的心情，你把《死亡空间1》拿出来玩了。一下子不大适应吧？怎么这么恐怖啊？QTE吓人、踩尸体吓人、分尸吓人，各种吓人。你的体术成了保命和节省子弹的关键部分，虽然你不再考虑动作帅不帅的问题了，但是你一定记得那种疯狂踩尸体的感觉吧？

你发现动作部分不单是帅不帅的问题了，而且还


■《死亡空间》营造恐怖感的手段很有特点。

※ 本栏目文章仅代表作者个人观点。

要能引起你的情绪，不管是赞叹还是恐惧。它也许不丰富，却能让你有本能的“嗜血”反应。对了，这种反应，你是不是在《丧尸围城》中也找到过呢？那里真是让你为所欲为，但即使你习得百般武艺，你依然会被它的特殊氛围压抑着，这算是个沙箱动作恐怖生存游戏吧？你应该赞叹海量的动作要素原来是可以这样植入恐怖生存游戏而不会破坏那种求生气氛的。

当你在咒骂或赞叹《丧尸围城》的续作时，《生化危机6》来了。这时你也许会想到个题外之作：《征服（Vanquish）》，三上真司在白金时的作品。在玩到《生化6》之前，也许你已经把《征服》通了好多遍了吧？在这个游戏里，你是不是又找回了《生化4》时那种追着敌人用体术的感觉？每把武器只有一种体术，虽然里面实用又好看的体术只有两三个，不过你确实在想着将每一把武器捡来看看它体术是啥样子吧？在第三人称射击游戏里，体术本就物以稀为贵，更别提在《征服》里，体术是个高风险高回报的投资呢！也许你还会YY，那个会放电瞬移的水晶人如果是《生化6》里的暴君就太爽了。笔者个人认为，如果《生化》今后的方向是动作化、爽快化，未来的暴君就应该是这个样子。

4. 体术 体术 体术……

好了，从那个“开着枪越过掩体，疯狂滑铲加一脚飞踹，再进子弹时间来一记火箭炮”的世界回来，你开始了《生化6》的漫长之旅。至少跟《征服》相似的是，这个游戏你很难再把它归为TPS或者ACT了，你可以随心所欲地发动体术了，不需要把体术连在射击之后了，惟一限制你的只是那条体术槽而已。于是你很开心地把枪放一旁，一路拳脚打下去，不到万不得已都不想拿枪了。可事实上，在玩“克里斯篇”时，你又不得不再端起枪，去对付那一堆拿枪在远处跳来跳去的敌人。直到“杰克篇”时，你终于能放大胆子带着麦林一路空手踢馆了。

当你把“艾达篇”通关后，你一定在对比着几个主角哪个更好玩吧？然后你会发现，要是讨论哪个篇章最好玩，粉丝们一定会争个你死我活的，但讨论最不好玩的篇章，大家一定会毫无异议地直指“克里斯篇”。看，在这个曾经以恐怖著称的游戏里，大家竟然都开始喜欢体术和动作了。你脑海里浮现着各种带光环主角身后的爆炸和毒气，钻钻牛角尖尝试找“不爱体术爱射击”的恐怖游戏，这时你看到了《死亡空间3》的各种神奇DIY枪械以及各种火爆枪战。

而你突然意识到一个问题：我要的恐怖生存呢？

5. 选择

其实笔者认为，虽然《死亡空间3》也已经不再恐怖了，但它很巧妙地解决了一个恐怖气氛与合作战斗冲突的问题。两个玩家一同游戏时，其中一个玩家偶尔会看到幻像，而此时另一玩家看不到。这时就会出现下述情况：A问B看到幻象没，B说没有，A开始YY，AB开始害怕这样的过程，尤其是在深夜游戏时。不过，尽管如此，如今的所谓“恐怖生存”游戏大多已不再恐怖，已经是不争的事实了。而我们也已经可以得到一个结论了：

当一款恐怖生存游戏强调动作游戏到了极点，它就会像《生化6》一样，似乎再迈出一步，就可以成为类似《征服》那样的游戏了。当然，这时它也不再是《生化》，也不再是恐怖游戏了。只不过，既然这样，可以反问一句：为什么非要是恐怖游戏？我做成动作射击游戏有何不可？说不定放开做还会是新的神作呢！



■某种意义上讲，作为恐怖游戏的《生化6》已经在动作性上走得太远了。

其实讲到动作性，并不单单指体术，与场景的互动、QTE、人物自身的各种行动、攻击、防御、闪躲等姿态，都可涵盖于“动作”领域，而它们都是经过不断发展，才实现了如今这种普遍存在于各种类型的游戏中的现状。对游戏中的动作，我们最先感受到的是它漂不漂亮、酷不酷、爽不爽，然后我们会理性地考虑它实不实用、如何能组合使用，这一过程其实充满乐趣。对于恐怖生存主题的游戏来说，此过程如果设计得过于“喧宾夺主”，那它会让我们立即以动作为绝对主导的思维去看待整个游戏。因此，需要环境和剧情铺垫渲染的恐怖感，在海量动作来临时，一下子就被淹没了。

那么，恐怖感这块儿该怎么办？接下来，是本文的第二部分——恐怖篇。

恐怖篇
for Horror

如果我们转向恐怖的领域，你会发现，你想到的所有游戏可以归纳出以下种种特点：

参考欧美20年前的B级片、恐怖片而设定的世界观——丧尸、精神病患者、心理研究、幻觉、《电锯惊魂》式的血腥、《猛鬼追魂》式的BOSS；各种带尖刺的物体如玻璃碎、钉子、铁线圈，再把它们插在生物、人体上的设定……

参考日本鬼怪魂灵而设定的世界观——女鬼、小孩子的鬼魂、鬼魂附体、通灵、相机与相片、以柔弱女生作为主人公、校园凶杀案……

世界通用的恐怖设定——漆黑的环境突然显现某种物体、漆黑中的手电筒、夜雨时的闪电、缓慢行走的主人公、从尸体上捡取的各种武器、极度匮乏的弹药补给、尖叫、喘息声、昏暗光线下会动的影子、各种关于血的效果、独自一人的生存冒险、寻找生还者、不断眼睁睁地看到同伴死去、生还者之间的近乎变态的冲突……

如此多的细节设定和环境设定，有不同的组合，就有不同的恐怖游戏。

1. 西方之恐怖

我们不妨再走一下极端，先来以欧美路线组合一下：你是一个侦探，走在一条漆黑的山路上，远处惟一的一盏昏暗的路灯时亮时灭。当你走近它时，灯彻底灭了，发出兹兹的电流声。你打开电筒用嘴咬住，双手有些紧张地把手枪子弹上好。一手拿电筒一手举着手枪，你看到自己只有15发子弹。缓慢向前，突然前方一把斧头砸向你，而你本能地躲开了，站起来时发现你面前的地面上不断滴着血，你慌乱地摸着自己的头，却发现血是来自面前的怪物。你爬起来往后跑，并胡乱地向它开了几枪，却丝毫没有阻止它的行动。

它缓缓地逼近，这时你的路却已被堵死。在你越发紧张时，发现堵住去路的是一所破旧的房子。你找到了房门，用你的开锁器尝试把门打开。一边屠夫般的敌人步步逼近。你把门打开了，冲进去把门反锁，用桌子挡住门。斧子砍了进来，穿透木门卡在了门上。这时你突然发现你身后还有一道门，你赶紧跑向这逃生的门，把门锁扭开的瞬间，电锯的刺耳声音突然砸向耳边，眼前的门被锯开，撞进来一个头上蒙着血布袋，浑身插满玻璃的家伙。与此同时，身后的大门也被斧子砸开了，屠夫挥着斧子撞了进来。它们嚎叫着，电锯和斧子在你愣住的那一刻同时高举起来，嘭！

好了，以上可以作为一个欧美式恐怖游戏的序幕，你会联想到哪些经典恐怖游戏的桥段吗？如果你觉得一点也不恐怖，那不妨也自己YY一下，把各种元素重新挑选组合起来试试。

2. 东方之恐怖

接着我们来试试日本路线：你是一个很可爱的高中女生，这天上课你昏昏欲睡，当你醒来时，教室空无一人。正当你觉得奇怪的时候，听见有小孩子若哭若笑的声音。天色已是傍晚，你打开教室门往外走，光线被遮挡着，走廊显得十分昏暗，你一小步一小步地往声音方向走着，你甚至能听到自己的呼吸声。突然走廊外的一只乌鸦撞在了玻璃窗上，你着实吓了一跳，坐在了地上。这时你看到了转角处的走廊尽头，一个小弟弟坐在地上哭着。你缓缓站起来，慢慢走向小男孩，边走边问着话。突然，你的脑海里闪现出了你弟弟的黑白照片——照片里的弟弟笑得很开心，而

你却看到了血滴在相片上。

回过神，你面前的小男孩缓缓地转头看着你，那个男孩的长相与你已经离世的弟弟一模一样！可是，他面无血色，眼眶里黑洞洞的，他站了起来，对你发出了笑声，他周围的环境开始变得漆黑一片，黑暗伸向你，你吓得站不稳，而你面前的小男孩开始靠近你，他的笑容变成了哭泣，不断问着："姐姐，你那天为什么不来？为什么？"你连滚带爬地逃离走廊撞在了转角处的一墙壁上。你忍着剧痛，头晕脑胀地抱头爬进了一间杂物室，昏了过去……等你睁开眼睛的时候，已是夜里。月光透过杂物室的小窗户照射了进来，树的影子缓缓地在你的身上动着，这时你听到了门外传来了："姐姐……姐姐……"

以上是笔者的YY，不过会不会让你想到一些熟悉的日式恐怖游戏呢？当然，你也可以想象出一个造型古旧的照相机、或者想象主人公绿色的格子短裙……回到正题，我们尝试了朝两个不同方向把恐怖元素组合在一起。不管以上的组合在文字上是否能让你感觉到恐怖，我们都可以总结出一些恐怖规律。如何把玩家带到这个环境中并让其身临其境是开启恐怖效果的关键。

3. 恐怖之规则

笔者认为，如果要将恐怖发挥到极致，要依靠三方面力量。

环境方面：必须在构造异常环境之前有一个与之对比的正常环境，如正常上课的课室与空无一人课桌散乱的课室；游戏前期，务必使用玩家身边熟悉的的事物来构建一个环境，它可能是不确定的，甚至是会变化的，让玩家找不到稳定墙壁的环境。同时，环境结构一定有较复杂较狭窄的部分，或是可以将玩家困住的场合；不论环境光暗与否，必须制造出压抑的气氛，如黑暗笼罩玩家，只存在一丝光亮，或光亮得让人无法辨析周围的事物。一般来说，黑暗制造压抑气氛是很有优势的，而这也是很多成功作品所惯用的。

敌人方面：敌人不一定很强，但必须能够紧逼玩家，甚至可以从背后袭击或若隐若现。它们也许在你看着的时候是在缓慢逼近，但当你转过身再回头时，它们已经在你跟前了；可以有速度快的敌人，但是务必是先慢后快的，让玩家先看清那可怖的形象；然后就是屡试不爽的配合特殊音乐音效突然出现的方式——破窗而入、容器内（比如柜子）爬出、上方掉落、正面扑出来抓住玩家等。效果最好的是在播放一段连续的音乐时，在音乐未到节奏点时突然出现某种物体及尖叫。

玩家方面：主角可以是柔弱尖叫型，也可以是坚强冷静型，但是必须有表现其紧张时的细节动作。如在敌人靠近时能听到心跳声，行动会变得缓慢小心等。游戏过程中可以反映角色各种反常的举动，如神经质地哭笑、抽搐、狂乱抖动的动作等；给予玩家希望，它可以是几颗子弹、一把刀子或一把空手枪，然后再摧残这个希望，让玩家无法利用所得物品占据主动权，只能勉强逃生。玩家深入探索与逃生会发现自己逃向了最危险地方。游戏始终要给予玩家一线希望，在游戏最后时刻再将其彻底摧毁。不断给玩家各种心理暗示，让玩家自己构想某些看不到的恐怖情景。

这三个方面如果都做好了，这个游戏一定会把人吓得摔手柄甚至尿裤子。然后，我们会发现这个问题：做恐怖游戏的目的是什么？是为了把人吓死？当然不是。笔者认为，做恐怖游戏的最终目的是让玩家经历这一切惊心动魄的故事后，回过头来会赞叹自己的成功逃脱以及感受这种成就感和刺激感。所以在恐怖程度上，必须要作取舍。

4. 取舍

于是，我们会从造就恐怖极致的三方面里挑一些东西去掉。环境：如果玩家发现自己无论在何处都不会有安全感，那就会失去前进的动力，寸步难行，直接放下手柄不玩了。所以即使游戏设定为绝大多数场景即使背靠墙壁也不安全，也必须有某些特定场景可以给玩家安全感，让人喘口气。敌人：如果敌人时刻都会出现在玩家面前摆出狰狞样子或者主角被攻击一两下就丧命，玩家会对游戏无从下手。这样相当于限制了玩家的生存方式，剥夺了玩家反抗、思考、本能反应的机会而只剩下盲目地逃跑，这样的游戏玩家很快就要摔手柄了。玩家：如果玩家操作的角色比自己行动还迟缓，很多时候只能眼睁睁被杀死，那么同样会让玩家对游戏失去玩下去的信心。同理，若游戏中不给予玩家任何火力支持、道具支持，玩家的大脑就完全无法工作了。因此必须给玩家提供基本够用的道具，给玩家用大脑脱困的机会，而非纯靠本能反应。靠理性脱困能造就成就感，靠感性脱困能满足刺激感，



两者缺一不可。最后是必须让玩家的希望在最后一刻得以兑现，至少某种程度上兑现了，否则玩家也许会在通关后跑去砸厂商办公大楼的。

5. 三位一体

以上三方面的内容，某种程度来说直接受到一个因素的影响——剧情。但是剧情本身需要渲染的气氛无论是《寂静岭》式的作心理文章还是《生化危机》式的作现实文章，抑或是作《零》式的、《死亡空间》式的文章，都离不开这三方面的具体设定，而这些具体设定出来的一个个关卡反过来正好为剧情服务。

需要强调的是，以上三方面设定风格不一样，出来的恐怖方式也不一样，这个方式可以具体分为两种。

第一种：恐怖使你难以快步向前，压抑使你无法长时间游戏，使你每次游戏时间不会太长，你需要休息一阵才能继续下去。

第二种：恐怖使你难以停留原地，压迫使你无法停下游戏，使你想一口气把游戏通关，在你玩得疲劳过度时，你会大睡一觉再继续奋战。

对笔者而言，我更中意第二种。你们呢？

看到这里，大家会发现以上提到的"恐怖三要素"若实施起来，后两点都直接与"动作"相关。如何设计令人汗毛倒竖的动作，不单只是敌人攻击的方式或主角的应对动作，它更涉及到双方如何展开互动的问题。假如敌人恐怖的爪子挥向玩家却被主角帅气地用手抓住，再反过来扭断敌人手臂；在这一瞬间，所有为恐怖而做的铺垫都白费了。同理，把主角做成神经质有暴力倾向与恐怖感并不冲突，但让主角的疯狂动作成为"超杀"式的进攻手段，那它就与恐怖冲突了。动作要融在恐怖里，需要它做好本分工作——作为恐怖感的铺垫和延续的一部分。它的目的很明确：直观地表达恐怖，不能有半点越权行为。



■《零》系列"堪称日式恐怖游戏的典型代表。

旅途"终点"

经历两个篇章后，回头看看"恐怖"与"动作"的平衡问题，大家在心里都有了这个属于自己的平衡点了吗？如果有，那么将大家心中的这个点摊开来，取一个中间值，它也许就是我们大多数人想要的一个形态了。对我而言，符合如今游戏整体发展水平的恐怖生存游戏，应该是一款让玩家能经历本能行事、脑力行事的游戏；一款充满恐怖感但又激励着玩家尝试用各种方式通关的游戏。而我非常愿意相信，玩家们的期望是会实现的。那些经验与激情积累多时的恐怖游戏制作人，会在这条曲折的恐怖生存之道上走得更远、更宽。让我们一同期待更多优秀的恐怖游戏的到来吧！

［文：孟昊玄］

读编往来

读编往来通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 | Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011

插画：木仙



UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

★看过本次E3的报道之后，大家是否有"次世代来临"的感觉呢？据到了现场的小编说，这种感觉还是很强烈的。两台新主机都说是2013年内发售，不过从目前来看都没有亚洲地区的份儿。考虑到年末还有一大堆本世代大作要卖，大家完全可以观望观望再入手。毕竟首发可能会出各种状况，别的不说，JS那一刀你是一定要挨的……

★《最后生还者》不愧是PS3末世大作。虽然E3展工作繁忙，但仍有不少编辑忙里偷闲体验了一把，而且体验过之后可以说是没有人不叫好的。《最后生还者》也创下了今年编辑部购买游戏的新记录，超过2/3的人购买了这个神作。不过除了做攻略的铃以外，其他人恐怕都要等到杂志上市之后才能通关了，特别是刚从美国回来的那两位。

★限于时间和容量关系，本次E3展仍有大量内容未能于本期和大家见面，其中包括我们拍摄的大量大作试玩，这部分内容预定会在下期《游戏机实用技术》上与大家见面。此外在PS3、X360初期也有不少佳作，但很多后期加入本世代的玩家无缘得见。为此我们将在下期制作一个特别企划来向各位推荐这些漏网之娱，深度挖掘本世代的精品内容。

Email kick：那天听闻《最后生还者》偷跑，赶忙上淘宝想订购一张。一搜不要紧，发现这游戏的译名还真多，除了《最后生还者》外，还有《末日余生》（这个是UCG的译名吧？）、《美国末日》（这是把Us理解成美国了么，虽然剧情上是比较接近）、《最后的二人》（有剧透嫌疑？）、《最后的小妞》（这标题一定是萝莉控起的）、《最后的基佬》（给我等一下！基佬是闹哪样？）……只能感叹中国玩家的幽默细胞真是泛滥。



《最后的基佬》实在太贴切了，玩过的估计都懂，我不止一次将主角是基佬的事实告诉大家，不信可以看看他们家里那张照片，会有谁把自己、女儿和基友的照片放在一起的吗？而且他女儿发色和他爸爸完全不一样，肯定是领养的。

别扯了，那哪是他基友，分明是他弟弟。

那就是乱伦的基佬，还想抵赖！

www.PDFzazhi.com

Email 孙磊：《最终幻想ⅤⅩⅢ》终于有消息了，好兴奋啊！但改名叫《FF ⅩⅤ》了？无所谓了。PS4 和 Xbox One 跨平台？预料之中。诶，不对，说好的 PS3 平台呢？你妹啊，手游大厂你敢把 PS3 的钱给我报销了么……

这位同学莫要难过，你绝不是这样哀嚎的第一个人，至少还有八重樱跟你站在同一条战线上。

我表示不管它是改名还是跨平台，只要有动作证明它还活着就好。至于啥时候能玩到，5 年之内不做任何奢望。

八老师已经被手游大厂折腾得大彻大悟了么……

Email 风语者：最近看完了《女巫猎人》，女主角使我想起了八老师，同样是一个美女的外表下隐藏着一颗彪悍的纯爷们儿的心。诸位男编辑生活在这样的一位女皇的统治下，是不是连反抗的念头都不敢有啊，我真同情你们。

正好上期杂志截稿后我也看了《女巫猎人》，本来是冲着“鹰眼”杰瑞米·雷纳去看的，谁知道剧情居然如此之差，看得我昏昏欲睡。而且女主角的存在感未免有点单薄，从头到尾我都没记得她干过些什么……还不如说我像芳姬·詹森演的黑魔女 BOSS 我会更高兴呢。

（小声说）你要是真像芳姬·詹森，我们就早死了。

Email 命运的悖论：最近入手了比传说中牛 X 闪闪的吸入式“更新”也“更土”的新式 PS3 主机，可是玩了几天疑问也来了，今年这么多大作，会不会是宣告着 PS3 的时代结束？会不会发生“PS4 发售后，PS3 的游戏开发慢慢变少或者直接不开发，开发商都转战 PSV 和 PS4”的情况？求小编们以这么多年的经验来为我解答一下。

有类似想法的读者大可放心，即便 PS4 和 Xbox One 能在今年内全部上市，未来的 2 年内也依旧是 PS3 和 X360 游戏做主角。特别是在国内这个大环境下，PS3 和 X360 正是生命力旺盛之时，绝不会那么快退出历史舞台的。

编辑微生活

围观小编们的八卦与吐槽

在《最后生还者》第一章的街道上不小碰了一下 NPC 士兵，这家伙恶狠狠地把我推开，叫嚣着再过来就揍死你！我不信邪，故意撞了他一下，结果……真的给毙了，踩头城管和这小杂兵比起来简直弱爆了！真是应了那句老话：不作死就不会死啊！

编辑部附近一家快餐店搞买套餐送刮刮卡的抽奖活动，说是 100% 中奖，特等奖是“宝岛台湾游”。大伙儿都去试试手气，结果全是一杯饮料之类的小奖，只见时雨刮出了“宝岛”两个字，大家都哇地叫了起来，连旁边桌的陌生人都过来看热闹。再往后刮，而来是“宝岛狮子头”……

我整理读者来信时看到一封信的标题为“时间乃是最大的革新家”，看上去像是在点评微软与索尼的两台新主机谁才是最后的胜者。于是我满怀期望地点了进去，只见信中写道：“时间乃是最大的革新家，只有拥有好文凭才能在时间长河中永远不败。代办各种名校文凭，欢迎致电 XXXXXX。”看来这年头连代办文凭的都是哲学家啊！

某日小编们前去吃烧烤，几杯酒下肚，我谈起了以前当电话客服时的悲惨经历：“有天我病得不行硬撑着上班，接了两个电话后发现已经说不出话来了，只能跑去跟上司请假回家休息。”其他小编听到此处皆唏嘘不已，只有一直沉默的稀饭突然发问：“那你当时是怎么请假的？”，“不就跟他说我已经说不出话来，然后就……饭老板你太黑了，我当时喉咙哑了就不会写字么！”

《最终幻想》音乐会、《海贼王》交响音乐会 UCG赠票活动火热进行中！

●《遥远世界：来自最终幻想的乐章》音乐会将首次于 2013 年 7 月 27 日及 28 日在香港亚洲国际博览馆举行。在交响管弦乐团演奏 SQUARE ENIX 世界闻名的电视游戏“《最终幻想》系列”乐章时，屏幕上会同步播放游戏影像剪辑，给观众带来视听情感冲击。表演曲目将选自《最终幻想Ⅰ》至《最终幻想ⅩⅣ》全系列的经典曲目。观众将亲身享受到香港城市室乐团七十多名音乐家和 DieKonzertisten 合唱团三十二名成员特别献上的独家音乐会！“《最终幻想》系列”御用音乐人植松伸夫还将来到现场与观众近距离互动！

●世界著名电视动画《海贼王》交响音乐会将于 7 月 30 日登陆亚洲国际博览馆！著名作曲家田中公平和动画片头曲《We Are！》及《We Go！》歌手北谷洋将来到现场，与香港城市室乐团携手演绎多首耳熟能详的精选音乐。华丽音乐加上动人画面，为大家重现路飞和他的海贼同伴一同冒险的经典时刻。

上述两场音乐会的门票现于快达票、K11 Select 及各通利琴行公开发售。观众还可在官方网站订票：http://shop.sof.hk。

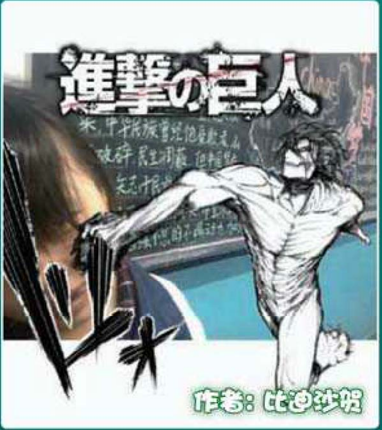
读者们亦可以发送 Email 到 UCG 的官方邮箱 ucg@ucg.cn 参加赠票活动，我们会从来信中各抽取 20 名幸运读者赠送两场音乐会的门票一张。来信的主题请注明“《最终幻想》音乐会”或“《海贼王》交响音乐会”的字样。

同时，UCG 也代售这两场音乐会的门票，欲购买门票的读者可以发送 Email 到 UCG 的官方邮箱 ucg@ucg.cn，注明您的联系方式，我们会有专人负责与您接洽。

中二摄影作品选登



【创作感言】响应小编号召，在拍毕业照后和同学来几张中二摄影给小编欣赏，希望能选上。



【创作感言】第一次参与 UCG 的活动，废话不多说，就献上咱们自己组织的中二摄影啊！正好前几天拍了《进击的巨人》可以用一下，还请采纳！谢谢！

【小编简评】这两张中二摄影各有特色，第一张让小编们不由得菊花一紧，第二张贴合当前最热门的动画主题，都是不错的作品。请两位作者将自己的联系方式通过 Email 发给我们，小礼物会随后奉上！

“中二摄影征集”活动等待你的参与，想要获得小编们的神秘礼物吗？赶快拿起相机和手机，将你天马行空的想法纪录下来吧！

Email 王熊：前一阵子和几个UCG的粉丝讨论了一下，觉得狼来了很像留了头发的神谷英树，各位感觉如何呢？

不光是读者有这种感觉，编辑部内也经常开玩笑说二人是失散多年的兄弟。假如有机会让狼来了和神谷英树来一张合影的话，效果一定足够震撼！

狼来了，作为当事人不发表一下感想么？

终日被你们调戏我已经习惯了，还有人说我像李代沫呢，有图有真相，你们自己看吧。


■狼来了1号


■狼来了2号


■狼来了3号

一刀有话说 Vol.77（特别版）

2012~2013年的"游风艺苑"月度最佳作品评选活动受到了广大读者朋友的关注与支持，我们的赞助商"友基科技"决定继续冠名赞助这个系列活动。和此前的活动一样，本次活动将会为期一年，形式上依然采用了月度评选的方式。参评对象为每月两期杂志刊发的12幅稿件。而具体评选方面，除了UCG编辑提供评选意见外，我们的官网（ucg.cn）投票系统也将对来自读者和网友的看法加以统计，从而评出更令人信服的月度冠军。



奖品设置方面，友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外，我们还设立了的数量不等的参与奖，未获冠军的优秀稿件作者将会得到价值30元左右的各类精美ACG周边书籍。

具体到7月份，奖品设置如下：

优胜奖（1名）： Rainbow 3数位板（价值799元）

参与奖（8名）： 精美ACG周边书籍（价值30元左右）

另外，在活动接近尾声时，将会像往年一样，以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件为范围，进行"无冕之王"的评选，奖品同样相当丰厚。因此，未能在月度评选中夺冠的朋友，千万不要灰心。是金子总会发光的，好作品始终会脱颖而出的。OK，大家赶快把自己最得意的作品发来吧！

编辑部游戏风向标

《最后生还者》 | 7人

《记忆猎人》 | 3人

《危险元素》 | 3人

老板，来六张！



事实证明，野蛮的妹子更受大叔们的欢迎！ -_-b

——铃在观察《最后生还者》艾莉的粉丝比例后顿悟

春丽的旋风腿竟然只对单体有效？

——有感《记忆猎人》战斗系统比较奇葩的狼来了留

我方AI是玩家心中永远的痛啊！

——被《危险元素》的AI队友一次次连累扑倒的华尔兹留

Email trinity：趁着周末休息时熬夜通了《最后生还者》，被深深地震撼了。不愧是顽皮狗，本作绝对是今年最值得玩的游戏，没有之一。顺便感叹一下艾莉这小萝莉，简直是用实际行动颠覆了"萝莉有三好，清音、柔体、易推倒"的定律呀，脏兮兮的外貌就不说了（谁叫是末日呢，大概不方便洗澡），满口脏话是闹哪样？而且引怪技能堪称一绝，被她拖累搞死无数次。前期真是烦她烦得不行，但后期却渐渐喜欢上了这个熊孩子，特别是她一枪把敌人爆头时……可惜324期UCG上的《进击的孩纸》的特企做早了，否则岂能少了小艾莉的身影？甚至可以说，这篇特企里能与艾莉一决高下的熊孩子应该也没几个吧？

我想如果单论战斗力，应该还是有能够和艾莉斗上一斗的孩子，但如果比骂脏话或者女汉子程度，那可能还真没有对手……

其实嘛，我必须指出，这位读者列出的萝莉定律都是用来定义日式动漫萝莉的，但艾莉这种保质期不到几年的欧美萝莉应该是不在归纳范畴内的吧。

要我说，艾莉这种萝莉也只有在特定环境下才显得有魅力，放在我们这种和平年代，一个满口脏话而且两句说不上就要动手打人的小妹妹绝对已经超越了熊孩子范畴，直接成女汉子接班人了吧。

按你这说法，莫非艾莉长大了就会变春哥……

赶紧给我打住，这猜想太可怕啦！

Email 内涵哥：听闻稀饭同学亲赴E3现场，想必这位有着"女性百科全书"美誉的仁兄在美国一定是大饱眼福，拍了不少养眼照片吧？着实羡煞了我，本着独乐了不如众乐乐的原则，稀饭你就别把好照片藏着掖着了，慷慨地贡献给我们读者吧！作为回报，我会每天向神明祈祷让你成为今年的风云人物的！

我知道说了大家可能不信，不过这E3展实际上不像TGS，Showgirl的数量并不多，场内COSPLAY也相当稀罕，我们在E3会场忙里忙外战了3天左右，碰到的基本上都是几个固定展台的工作人员，除了服务性比较强的任天堂，漂亮的女孩子都没几个，加上忙着试玩游戏拍视频，哪来的时间拍漂亮妹子哦。这一次光盘里面有因缘际会拍到的"朱丽叶"，算是本次E3最大收获，已经充公了，至于我iPhone里的那些小收藏，因为照得太差，就不拿出来献丑啦～～

说了半天其实还是藏私了！赶紧交出来！

其实真还没我给你的那本《Play Boy》里妹子好看，你要啥自行车。

神马，我跟宇宙人住一个宿舍都没看到他拿出这书来看，只知道他半夜都还鬼鬼祟祟地在被窝里挑灯夜读，莫非……

宇宙人，你可以的，今年要多设一个编辑部绅士奖颁给你。

Nooooooooooo！

有句话说得好，不作死，就不会死啊。

同理可证，不当绅士，就不会被鄙视啊！

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

大奖 1名



北通特洛伊无线手柄

一等奖 2名



北通动力堡垒（迷你版）

二等奖 3名



北通HDMI高清线

三等奖 10名



北通微型USB数据线

4B 互动信箱礼品名单

大奖　北通潘多拉PS3/PC智能手柄

北京　李奕宏

一等奖　北通动力堡垒移动电源

广州　刘广彦　西安　李　峻

二等奖　北通源动力便携充电器

北京　张　飞　成都　谢　直
成都　吴彦宸

三等奖　北通原生铜USB数据线

武汉　郭银樑　济南　罗华荣
长春　涂　蓉　开封　刘晓东
北京　晏华垠　无锡　周　浩
佛山　王俊杰　上海　邓　直
徐州　陈文杰　石家庄　张伟杰

本期问题

一、你对本期 E3 特刊的评价如何？
二、你想买 PS4 还是 Xbox One，请说明理由。
三、有哪些 PS3、X360 游戏是你想看到攻略却在杂志上没看到的？
（本期互动信箱抽奖活动截止 2013 年 7 月 8 日，平信快递以发件日为准）

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社　邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

友情提示：请严格按照邮购地址填写汇款单，以免造成退款，谢谢！

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：



邮购地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电话：0931–8668378
Email：ad@ucg.cn

总　第 205、210、215、271、273~275、287、288、293~296、302 期，定价 12 元 / 期。总第 220、225、226、232、247、257、265 期，定价 9.8 元 / 期。总第 229 期，定价 15 元。总第 137・138、207、267・268 期，定价 19.6 元 / 期。总第 277、301、303、311 期，定价 18 元 / 期。总第 313、324 期，定价 14 元 / 期。总第 316/317 期春节合刊定价 28 元。总第 325 期，定价 19.8 元。

游戏・人

《游戏・人》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）



邮政编码：730020
电话：0931–8674805
Email：gamers@263.net

19~23 辑，定价 9.8 元；第 26、27、29、30、33、36 辑，定价 12 元。《Xbox 360 专辑》第 14 辑、第 15 辑、第 18 辑、第 19 辑，定价32元，第21辑、第22辑，定价35元。《PS3专辑》第11辑，定价 32 元；第 21 辑、第 22 辑，定价 35 元。《游戏光环 HD》第 2 辑，定价 24 元，第 3 辑、第 5 辑，定价 19.8 元。《OtaQ》亚洲动漫游戏文化专门志第 2 辑，定价 32 元；第 3 辑，定价 28 元。

掌机王SP

《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电话：0931–4867606
Email：pgking@263.net



《掌机王 SP》：第 14、22 辑，定价 12 元。41、62、63、65、71、74、88、89、92 辑，定价 8.8 元；96、104~107、109~111、113~115、131、133、158 辑，定价 9.8 元；160、162、163、165、171、178、183 辑，定价 12 元；103、151，定价 14.8 元；164、187 辑，定价 16 元。203、204 辑，定价 18 元。

《口袋玩家》：11、15~18、28、38、42~46、54、55 辑，定价 16 元。第 62~64、66 辑，定价 18 元。

《3DS 专辑》：VOL.3，定价 32.00 元。《3DS 专辑》：VOL.4；VOL.5，定价 35.00 元。《PSV 专辑》：VOL.5；VOL.6，定价 35 元。《PSV 宝典》：定价 28 元。《PSP 专辑》：VOL.3，定价 25 元；VOL.6：定价 28 元；VOL.14 定价 32 元。《NDS 专辑》：VOL.2，定价 25 元。《NDS 宝典》：定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价 12.00 元；VOL.11、13，定价 18.00 元。《手游 PLAY》：第 1 辑，定价 25 元。《卡牌・桌游》：第 9~12、14 辑，定价 15 元。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(ACG)读者服务部（收）
邮政编码：730010
电话：0931–8663118
Email：acgbook@163.com



《新海诚 追逐繁星的孩子 美术集》，定价42元；《逆转裁判 逆转检察官 官方调查记录》，定价 45 元；《潜龙谍影和平行者设定集》，定价 42 元；《塞班智能手机宝典》第 2 辑，定价 28 元；《梦幻之星 携带版 2 艺术珍藏》，定价 38 元；《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《街头霸王幻彩珍藏》，定价 25 元；《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人》第 2 辑，定价 9.8 元 / 辑；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3~5，定价 9.8 元 / 辑；《爱图 e 族》第 11、28 期，定价 19.8 元 / 期；第 30、31、41 期，定价 22 元 / 期；《模魂志》第 63、67、69 期，定价 18 元 / 期；第 77、79、81 期，定价 22 元 / 期。

小编寄语

EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！

By:纱迦



在E3展上又玩到了我的启蒙游戏机——雅达利2600。



铃

这期杂志制作期间整个人基本就是围着《最后生还者》转，从发售前开始下载港服预购版，到后来的满世界找收集，接下来又是生还者难度的纠结，中间还遭遇了几次早期存档BUG，不过好在顽皮狗解决得及时，而且我自己也发现得早，不然损失可就大了。市面上提及的奖杯BUG基本都被我遇到了，不过后来打生还者周目的时候补跳了一些奖杯，搞得有些奖杯的先后顺序成问题，好在游戏有奖牌系统，现在还有两个该给的奖杯没给我，但相应的奖牌已经解锁，顽皮狗速度快点，你们还欠我奖杯没给呢！

这次《最后生还者》首次体验了一下预购下载版，感觉还不错，游戏早早下到99.98%坐等发售，倒计时一完毕就可以马上开打了，再也不用担心什么店家没到货或者快递不给力。不过比较悲催的是主机硬盘容量有点不够用，只能匆匆删除了好多东西。

前段时间搬东西弄伤了腰，本来稍微好了一些，但近来又因《最后生还者》连番加班再度复发，弄得我的行动跟伤了筋骨的老年人一般迟缓，一天至少抹三次药膏镇痛，等这期忙完了，我要休息，休息一会儿……

本期个人签名

家乡天气开启地狱模式，在长江大桥上摔一跤就可达成三级烫伤。



纱迦

★一趟E3下来，对洛杉矶真是充满了好感。特别是我这被地沟油折磨到死的肠胃，在美国期间真是过得轻松自在，还吃了无数美食佳肴，而且每餐都是吃到撑。本来想写两大页《食在洛城》的，后来因为时间和页数的关系不得不作罢。希望明年还能再吃一遍！

★本届E3真是高潮不断、大戏接连。索尼发布会上演神逆转，然后我们截稿当天微软来个逆袭，如果你是一名铁杆的索/软饭，这几天的心情估计和过山车差不多吧。不管怎样，这下Xbox One在国内又有了盼头，现在就可以直接预定美版喽！

★要说本次E3的遗憾，我觉得是没能看到法网半决赛纳达尔和德约科维奇的那场大战。比赛当天我全天都在飞机，用尽一切办法也未能如愿，只能落地之后看文字报道。不过接下来还有温网，这回可不能再错过精彩对决了。

★晚走两天的朋友在美国看了《超人 钢铁之躯》首映，好评如潮。做完杂志之后马上就去看！我是超人真饭，小时候去电影院看《超人》的时候真是太感动了，回来成天趴在床上模拟飞行的感觉。前几年看《超人归来》时还掉了眼泪，这回应该不至于被感动成这样，但片子更好看应该是不用怀疑的！

本期个人签名

This is the Xbox One!



时雨

【E3展】E3落幕，本届E3可谓是历届E3展会中最具看点的一届了。PS4真身的公布，Xbox One的游戏狂潮，不由得让我感叹身为玩家真是一件幸福的事情。就在截稿当天，微软宣布取消二手、在线验证和锁区政策，让这场次世代大战越来越有看点。不管咋样，厂商有竞争才能让玩家受益。

【毕业照】在截稿的前几天，我回大学拍了毕业照，大学生活也正式划上了句号。在那天有很多朋友到场和我拍各种节操的照片，让我深感满足。对我而言，大学这四年是人生的一大转折点，有过挫折也有收获，但最珍贵的还是这段旅途有朋友们的陪伴。以后虽各奔东西，但友谊长存，回顾这段时光能让内心感到温暖的话，足矣。

【言叶之庭】新海诚的新作《言叶之庭》观赏完毕，画面依旧美得让人窒息，一处处小细节也敲动我的心。故事很简单，而且一点也不拖沓，最让人惊喜的是新海诚给予这个故事一个温暖的开放式结局，当年看完《秒速5厘米》，内心的抑郁无法言说。而如今看完《言叶之庭》，内心的情感却能慢慢释放。强烈推荐。

本期个人签名

我迈开了步伐，在前方等你。



稀饭

【E3】人生第一次参加E3展，说不兴奋是假的，不过到底是有任务在身，所以整个参加展会的过程都是带着点忐忑地享受着。要问个人觉得E3在杂志上看起来和在现实中看起来有什么分别，那就是它比任何我经历过的展会都要拥挤十倍，尤其是头一天，四处都是人，连走路步子都迈不开，“Excuse Me！”都快说成口头禅了。夹在游戏海洋中是蛮幸福的，不过大部分时候为了完成拍摄任务，只能眼巴巴地看着自己喜欢的游戏试玩而不能碰还是挺惨的。

【美国人】“我有个朋友，干了三年程序员，然后辞职去当警察了。”霍比特人小哥这番话某种程度上就是老美生活态度的写照，而在整个美国之行我所见的风光，都不如这句话来得震撼。我还曾以为自己算是个为了过上自己想过的生活率性而为的人，一看人家老美的洒脱劲儿就立刻觉得自愧不如。所以这一次美国之行回来，对于如何安排自己的生活，我也开始有了一些新想法，希望能够在日后实现。

NOWPLAYING

《Kingdom Rush Frontiers》

●截稿前一天，微软突然把 Xbox One 原先的一堆政策全部推倒重来，E3 特刊中的大量内容也随之需要修改。不过一想到改政策是在我们截稿前，而不是截稿后，真是感叹冥冥中自有天意啊！

●由于近期工作密集，只能一天啃一点地通了《最后生还者》的一周目，中途还经常被打断，实在不是什么理想的体验方式。但即便如此，游戏还是给了我极大的享受与心灵的震撼。作为一个父亲，我能理解乔大叔的纠结与选择。同事们都很忙，没通关的大有人在，想找个人聊剧情都找不到，憋死我啦！这样的剧情真是猜得到开头，猜不中结尾啊！

●这几天我一直在想像，我的第一个 PS4 白金游戏会是什么？纱迦告诉我《KNACK》有神作相，而且还是首发游戏。不过要是有个奖杯是按分享键上传你的游戏影像到“非死不可”、“油土鳖”什么的，那就凄凉了……

●美国那位负责我们 E3 期间交通的小哥和我说起在他女朋友面前玩《最后生还者》的事，说他妹子被惊呆了，嘴里嘀咕着没想到现在游戏已经发展到这种程度了，而且在序章结尾处还感动落泪。其实要改变家人或是朋友对游戏的固有看法，拿一款这样的游戏在他们面前演一下，比洋洋万言的辩解要有力得多。要不您也试试？



胜负师

本期个人签名

待到十五发售日，家祭无忘告乃翁。

★今年的 E3 发布会是近几年来看得最过瘾的一次，想必 9 月的 TGS 也定会比前几次更加精彩，而且今年的 TGS 微软已确定要参展，9 月必定是好戏连台啊！

☆纱迦从美国回来后向我大赞美国买的煎饼果子如何地道，好吧，我承认我是没什么出息，身为一个天津出品的吃货，我光是看着照片就可耻地留下了口水。我吃过中国许多城市的“煎饼果子”，且不说味道，光是外观就与天津本地的相差甚远。没想到在大洋彼岸，却可以吃到地道的煎饼果子，这槽点我已经不知道该从何吐起了……

★《最后生还者》塑造了另一种极致的恐怖感，明明外面阳光明媚鸟语花香，但大叔的每一步都走得胆战心惊，颇有《寂静岭》的感觉。但更令我胆战心惊的，不是循声者，而是末日下的人心。不多说了，大家玩了就知道。



八重樱

本期个人签名

See The Future

【游戏 & 游戏】近来沉迷手机游戏《逆转三国》，因为处于开荒阶段武将弱，遇到一些限时活动时总是要花费不少时间研究队伍的组成、计算敌我双方的血量、搭配技能等等，总之就是三分投入也不见得有一分收获的捉狂状态。最后实在忍无可忍冲了钱，于是便开始有模有样地玩了起来，果然沾上手游这玩意儿，要么花钱要么花时间，像我这种写东西比较慢又有点拖延症的人，还是充点钱节省时间好了，否则工作进度真是跟不上，制作本期特刊的时候就吃了这方面的亏，搞到自己天天加班，没想到我还会有沉迷游戏“玩物丧志”的这一天（笑）。

【宠物 & 工作】去完海边后 Woody 不仅惹了蜱虫，治好蜱虫后的一周里还感染了皮肤病，目前每天都要上宠物医院打止痒针，不仅如此还得剃毛并带着伊丽莎白圈来防止它舔感染的地方，恰逢这段时间又在各种截稿各种忙，每天陪它的时间很少，不过它还是很乖，没有闹别扭，乖乖地在家里等我。每天上医院的时间安排在晚上下班后，迅速带它步行近 20 分钟来到医院打完针后再原路返回家中，安顿好 Woody 后我自己打点一下，然后就要回编辑部加班，等这期特刊截稿后打算在 7 月中旬请个年假休息，否则今年的年假又要用不掉了……



狼来了

本期个人签名

求交往

※写下寄语前刚看完热火与马刺的第 6 场较量，比赛实在太精彩，难抑心中激动之情。迈阿密果然是奇迹之地，就在全世界都以为会这么结束的时候，勒布朗投中关键三分，最后雷阿伦站出来，硬是将热火从悬崖边上拉了回来。这位大心脏的光头不止一次投出过关键的三分球，38 岁的球员依然宝刀未老，同样马刺那边的邓肯也是老树开新花。两位老将为所有球员上了一课。我为能看到这样一场载入史册的比赛而庆幸。至于勒布朗，我认为他做的已经足够好，他在克利夫兰的几年深深地知道赢球是不能靠一个人的，所以不要对他现在的打法有太多的质疑。读者们拿到杂志以后总冠军应该有了归属，不管最后鹿死谁手，也无法掩盖今年整个赛季的精彩。

※《末日之战》（World War Z）没有通过内地的审核，但这不会磨灭我对这部电影的期待，准备下周去香港先睹为快。不过大家也别太沮丧，好在这个月还有万众期待的新超人上映，各位准备好他的回归了吗？

※《最后生还者》是一款直通灵魂深处的游戏，顽皮狗就喜欢一次次挑战业界最高点，游戏中的每个细节都让人感觉“这么做是不是太浪费了？”。本届 E3 后我深刻体会到，这个时代太多的玩家和游戏厂商因为手游等因素放弃核心游戏，而如今欧美（也包括小岛秀夫）还有这么多喜欢做出真正好游戏的厂商，作为老玩家实在感到骄傲。



华尔兹

本期个人签名

Wake Me Up When September Ends……

趁着 E3 开之前洛克回家休息了几天，正好有时间将稀饭送的生日礼物——《冰与火之歌》啃完，不过目前进度不甚理想，只看到“血色婚礼”部分，算是勉强追上电视剧的剧情，不过再坚持一下就能剧透电视剧党了！

之前被微软新主机的“闭关锁国”政策吓得不轻，不过截稿前夕又传出微软取消这些政策的消息，果然有竞争对玩家来说才是好事，这样一来又要对年底买哪款主机发愁咯。

本来计划购入《最后生还者》，不过没想到编辑部中购入本作的人实在太多了，就连专注日系游戏的时雨都扬言要买，于是乎本人毫不犹豫地决定等其中一人玩完后开蹭！



洛克

本期个人签名

不作死就不会死，怎么就是不明白！

截稿日延期导致正好撞上生日怎么破？

因为手滑把单位“团购”多出来的《最后生还者》给收走了，导致我这个月的预算又超了……看看这个“又”字有种莫名的忧伤。而且因为截稿原因这几乎完全没机会玩，放假要好好地补回来了。《讨鬼传》的最终试玩版正好碰上在截稿前夕推出了，试了一下手感比第一个试玩版好了很多倍，加上有基友可以组队，看来可以一战！（貌似我年初也说过类似的话？）

前段时间把眼镜放在枕头上不小心压弯了，虽然掰直了之后勉强还能用，但想到可能撑不久多久了而且用了五年，镜片也花了，所以决定去配一副新的。想到编辑部在大城市物价高，而且有饭老板配了副 4 位数眼镜的先例，所以最后我还是决定回家那边配。但没想到家那边的眼镜行价格也不是 5 年前的样子了……最后只好狠着心咬着牙配了一副，至于价钱我就不愿意回想了 orz。





宇宙人

本期个人签名

多次试验证明，宿舍的工作环境虽然比公司舒服，但附带加班效率降低 50% 的效果。

★ NEW GAME SCHEDULE ★

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2013.06.23-2013.12.31

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

本届的 E3 可谓是史上最精彩的一届，Xbox One 的游戏狂潮，PS4 的真身公布还有发布会上戏剧性的一幕幕。同时带给玩家的还有许多款精彩的游戏大作。此外在近段时间也有多款游戏确定了发售日期。比如备受瞩目的《怪物猎人 4》等，可惜延期到九月多少会让一些等待的玩家感到不满。

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 6 月					
27 日	讨鬼传	讨鬼传	Koei Tecmo	动作	日版
2013 年 7 月					
25 日	青春开始了	青春はじめました	Honeybee	文字冒险	日版
2013 年 8 月					
22 日	罗密欧 VS 朱丽叶	ロミオ VS ジュリエット	QuinRose	文字冒险	日版
2013 年 9 月					
5 日	歌之王子殿下 MUSIC2	うたの☆プリンスさまっ MUSIC2	Broccoli	音乐	日版
26 日	明治东京恋伽	明治东京恋伽	Broccoli	文字冒险	日版
2013 年 10 月					
24 日	众神的恶作剧	神々の悪戏	Broccoli	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	噬神者 2	动作			

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 6 月					
23 日	蓝精灵 2	The Smurfs 2	Ubisoft	动作	美版
2013 年 7 月					
13 日	皮克敏 3	Pikmin 3	Nintendo	动作	日版
13 日	新超级路易 U	New Super Luigi U	Nintendo	平台动作	日版
2013 年 8 月					
6 日	飞机总动员	Disney's Planes	Disney Interactive	竞速	美版
8 日	如龙 1+2 高清版	龙が如く 1 & 2 HD for Wii U	SEGA	动作冒险	日版
18 日	迪斯尼 无限	Disney Infinity	Disney Interactive Studios	动作冒险	美版
20 日	分裂细胞 黑名单	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	动作射击	美版
24 日	101 勇者	The Wonderful 101	Nintendo	动作	日版
2013 年 9 月					
3 日	雷曼 传奇	Rayman Legends	Ubisoft	平台动作	美版
10 日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美版
26 日	塞尔达传说 风之杖 高清版	ゼルダの传说 风のタクト HD	Nintendo	动作冒险	日版
2013 年 10 月					
29 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ : Black Flag	Ubisoft	动作	美版
2013 年 11 月					
5 日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主视角射击	美版
19 日	监察风云	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年春	Wii Fit U	体育	2013 年内	猎天使魔女 2	动作
2013 年内	超级马里奥 3D 世界	平台动作			

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 6 月					
27 日	新・世界树迷宫 千年的少女	新・世界树の迷宫 ミレニアムの少女	Atuls	角色扮演	日版
27 日	数码宝贝世界 数字解码	デジモンワ－ルド リ：デジタイズ デコ－ド	NBGI	角色扮演	日版
2013 年 7 月					
4 日	豆芝麻 快乐甜点农场	まめゴマ はつぴ－！ スイ－ツファ－ム	日本 Columbia	益智	日版
11 日	妖怪手表	妖怪ウォッチ	Level–5	角色扮演	日版
18 日	马里奥与路易 RPG4 梦境大冒险	マリオ & ルイ－ジ RPG4 ドリ－ムアドベンチャ－	Nintendo	角色扮演	日版
18 日	纸盒战机 W 超定义	ダンボ－ル战机 W 超カスタム	Level–5	角色扮演	日版
25 日	野兽传奇 最强激突斗技场	ビ－ストサ－ガ 最强激突コロシアム!	日本 Columbia	动作	日版
25 日	逆转裁判 5	逆转裁判 5	Capcom	文字冒险	日版
2013 年 8 月					
1 日	迪士尼魔法城堡 我的快乐生活	ディズニ－マジックキャッスル マイ・ハッピ－・ライフ	NBGI	模拟经营	日版
6 日	飞机总动员	Disney's Planes	Disney Interactive	竞速	美版
18 日	迪斯尼 无限	Disney Infinity	Disney Interactive Studios	动作冒险	美版
2013 年 9 月					
10 日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美版
14 日	怪物猎人 4	モンスタ－ハンタ－4	Capcom	动作	日版
2013 年 10 月					
12 日	口袋妖怪 X・Y	ポケットモンスタ－X・Y	Nintendo	角色扮演	日版
25 日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	Batman: Arkham Origins Blackgate	Warner Bros.	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年秋	初音未来 未来计划 2	音乐	2013 年秋	恶魔幸存者 2 破纪录	策略角色扮演
2013 年内	海王	动作冒险			

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 6 月					
27 日	秋之回忆 6 完全版	メモリ－ズオフ 6 Complete	5pb.	文字冒险	日版
27 日	秋之回忆 打勾勾的记忆	メモリ－ズオフ ゆびきりの记忆	5pb.	文字冒险	日版
27 日	讨鬼传	讨鬼传	Koei Tecmo	动作	日版
2013 年 7 月					
25 日	龙之皇冠	Dragons' Crown ドラゴンズクラウン	Atlus	动作角色扮演	日版
25 日	苍翼异闻录 代码：新生	エクスブレイズ コ－ド ：エンブリオ	Arc System Works	文字冒险	日版
2013 年 8 月					
1 日	灵偶异界	マインド / ゼロ	Acquire	角色扮演	日版
22 日	超级机器人大战 OG 传说 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀	ス－パ－ロボット大战 OG サ－ガ 魔装机神Ⅲ PRIDE OF JUSTICE	NBGI	策略角色扮演	日版
29 日	仙境传说奥德赛 Ace	ラグナロク オデッセイ エ－ス	Gungho	角色扮演	日版
2013 年 9 月					
3 日	雷曼 传奇	Rayman Legends	Ubisoft	平台动作	美版
17 日	杀戮地带 佣兵	Killzone: Mercenary	SCE	主视角射击	美版
26 日	英雄传说 闪之轨迹	英雄传说 闪の轨迹	Falcom	角色扮演	日版
2013 年 10 月					
22 日	撕纸小邮差	Tearaway	SCE	动作	美版
25 日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	Batman: Arkham Origns Blackgate	Warner Bros.	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	创造球会	模拟经营	2013 年内	高达破坏者	动作
2013 年内	噬神者 2	动作	2013 年内	最终幻想 X / X –2 高清重制版	角色扮演
2013 年内	终极地带 高清合集	动作			

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 6 月					
23 日	蓝精灵 2	The Smurfs 2	Ubisoft	动作	美版
25 日	死侍	Deadpool	Activision	动作	美版
25 日	驶向地狱 惩罚	Ride to Hell: Retribution	Deep Silver	动作冒险	美版
27 日	秋之回忆 6 完全版	メモリ－ズオフ 6 Complete	5pb.	文字冒险	日版
27 日	秋之回忆 打勾勾的记忆	メモリ－ズオフ ゆびきりの记忆	5pb.	文字冒险	日版
27 日	高达破坏者	ガンダムブレイカ－	NBGI	动作	日版
27 日	艾丝卡 & 罗杰的工作室 黄昏天空的炼金术士	エスカ&ロジ－のアトリエ ～黄昏の空の炼金术士～	Gust	角色扮演	日版
27 日	英雄传说 空之轨迹 3rd：改 高清版	英雄传说 空の轨迹 the 3rd：改 HD EDITION	日本 Columbia	角色扮演	日版
27 日	约会大作战 凛祢乌托邦	デ－ト・ア・ライブ 凛祢ユ－トピア	Compile Heart	文字冒险	日版
2013 年 7 月					
4 日	地球防卫军 4	地球防卫军 4	D3 Publisher	动作射击	日版
11 日	潜龙谍影 遗产收藏	Metal Gear Solid: The Legacy Collection	Konami	动作	日版
25 日	绊地狱 EXTRA	ケツイ ～绊地狱たち～ EXTRA	Cave	射击	日版
25 日	龙之皇冠	Dragons' Crown ドラゴンズクラウン	Atlus	动作角色扮演	日版
25 日	魔女与百骑兵	魔女と百骑兵	日本一	动作角色扮演	日版
25 日	苍翼异闻录 代码：新生	エクスプレイズ コ－ド：エンブリオ	Arc System Works	文字冒险	日版
2013 年 8 月					
18 日	迪斯尼 无限	Disney Infinity	Disney Interactive Studios	动作冒险	美版
20 日	黑道圣徒Ⅳ	Saints Row Ⅳ	Deep Silver	动作冒险	美版
20 日	分裂细胞 黑名单	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	动作射击	美版
20 日	秘密调查局 幽浮解谜	The Bureau: XCOM Declassified	2K Games	动作射击	美版
22 日	超级机器人大战 OG 传说 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀	ス－パ－ロボット大战 OG サ－ガ 魔装机神Ⅲ PRIDE OF JUSTICE	NBGI	策略角色扮演	日版
27 日	杀手已死	Killer Is Dead	角川 Games	动作	美版
27 日	麦登 NFL 25	Madden NFL 25	EA	体育	美版
27 日	失落的星球 3	Lost Planet 3	Capcom	动作射击	美版
29 日	乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗	ジョジョの奇妙な冒险 オ－ルスタ－バトル	NBGI	动作	日版
2013 年 9 月					
3 日	雷曼 传奇	Rayman Legends	Ubisoft	平台动作	美版
3 日	死或生 5 终极版	Dead or Alive 5 Ultimate	Koei Tecmo	格斗	美版
3 日	暗黑破坏神Ⅲ	Diablo Ⅲ	Blizzard Entertainment	动作角色扮演	美版
10 日	木偶人	Puppeteer	SCE	平台动作	美版
10 日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美版
17 日	横行霸道Ⅴ	Grand Theft Auto Ⅴ	Rockstar Games	动作射击	美版
19 日	精灵剑士 F	フェアリ－フェンサ－エフ	Compile Heart	角色扮演	日版
24 日	FIFA 14	FIFA 14	EA	体育	美版
26 日	装甲核心 判决日	ア－マ－ド・コアヴァ－ディクトデイ	Fromsoftware	动作射击	日版
26 日	英雄传说 闪之轨迹	英雄传说 闪の轨迹	Falcom	角色扮演	日版
2013 年 10 月					
1 日	NBA 2K14	NBA 2K14	2K Games	体育	美版
8 日	超凡 双生	Beyond: Two Souls	SCE	动作冒险	美版
24 日	泪洒三重冠Ⅱ 霸王的末裔	ティア－ズ・トゥ・ティアラⅡ 霸王の末裔	Aquaplus	角色扮演	日版
24 日	苍翼默示录 刻之幻影	BlazBlue: Chrono Phantasma	Arc System Works	格斗	日版
25 日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源	Batman: Arkham Origins	Warner Bros.	动作冒险	美版
29 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ：Black Flag	Ubisoft	动作	美版
29 日	战地 4	Battlefield 4	EA	主视角射击	美版
2013 年 11 月					
5 日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主视角射击	美版
19 日	监察风云	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	美版
21 日	闪电归来 最终幻想ⅩⅢ	Lightning Returns: Final Fantasy ⅩⅢ	Square Enix	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	创造球会	模拟经营	2013 年内	最终幻想Ⅹ / Ⅹ-2 高清重制版	角色扮演

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 6 月					
23 日	蓝精灵 2	The Smurfs 2	Ubisoft	动作	美版
25 日	驶向地狱 惩罚	Ride to Hell: Retribution	Deep Silver	动作冒险	美版
2013 年 7 月					
4 日	地球防卫军 4	地球防卫军 4	D3 Publisher	动作射击	日版
2013 年 8 月					
18 日	迪斯尼 无限	Disney Infinity	Disney Interactive Studios	动作冒险	美版
20 日	黑道圣徒Ⅳ	Saints Row Ⅳ	Deep Silver	动作冒险	美版
20 日	分裂细胞 黑名单	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	动作射击	美版
20 日	秘密调查局 幽浮解谜	The Bureau: XCOM Declassified	2K Games	动作射击	美版
27 日	杀手已死	Killer Is Dead	角川 Games	动作	美版
27 日	麦登 NFL 25	Madden NFL 25	EA	体育	美版
27 日	失落的星球 3	Lost Planet 3	Capcom	动作射击	美版
2013 年 9 月					
3 日	雷曼 传奇	Rayman Legends	Ubisoft	平台动作	美版
3 日	死或生 5 终极版	Dead or Alive 5 Ultimate	Koei Tecmo	格斗	美版
3 日	暗黑破坏神Ⅲ	Diablo Ⅲ	Blizzard Entertainment	动作角色扮演	美版
10 日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美版
17 日	横行霸道Ⅴ	Grand Theft Auto Ⅴ	Rockstar Games	动作射击	美版
24 日	FIFA 14	FIFA 14	EA	体育	美版
26 日	装甲核心 判决日	ア－マ－ド・コアヴァ－ディクトデイ	Fromsoftware	动作射击	日版
2013 年 10 月					
1 日	NBA 2K14	NBA 2K14	2K Games	体育	美版
25 日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源	Batman: Arkham Origins	Warner Bros.	动作冒险	美版
29 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ：Black Flag	Ubisoft	动作	美版
29 日	战地 4	Battlefield 4	EA	主视角射击	美版
2013 年 11 月					
5 日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主视角射击	美版
19 日	监察风云	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	美版
21 日	闪电归来 最终幻想ⅩⅢ	Lightning Returns: Final Fantasy ⅩⅢ	Square Enix	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	剑之街的异邦人	角色扮演			

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 6 月					
23 日	蓝精灵 2	The Smurfs 2	Ubisoft	动作	美版
2013 年 8 月					
6 日	飞机总动员	Disney's Planes	Disney Interactive	竞速	美版

06.27 高达破坏者

多机种 动作 ■NBGI ■对应机种为 PS3、PSV 推荐度 A



本作以高达模型为主题，玩家将操控自己组合的高达模型进行战斗。由于游戏中的机体都是出自实物的模型，因此将会遇上比自己操控机体比例更大的敌人。除了战斗部分，在战斗中收集到模型的身体部件，还可以跨作品甚至跨比例地组合属于自己的高达模型。你想组一个 MG 下身、HG 上身的卖萌模型？完全没问题。游戏中甚至提供了各种模型制作技巧可供选择，例如模型的旧化处理、光泽表面、光影效果、添加刮痕、改变颜色等，相信将会吸引模型爱好者的玩家投入大量的游戏时间。

06.27 艾丝卡 & 罗杰的工作室 黄昏天空的炼金术士

PS3 角色扮演 ■Gust ■无对应周边 推荐度 A



《工作室》系列”第 15 部正统作品，本作的故事紧接在前作《爱夏的工作室》之后，罗杰和艾丝卡两位炼金术士为主角，故事也分别以他们两人为中心分两条路线展开。艾丝卡的路线内容倾向于系列粉丝，以体验经营工作室的生活为主。罗杰的路线则倾向于传统 RPG 玩家，以剧情的展开和战斗、冒险为主。本作的战斗系统进行了不少改动，队伍可同时选择 6 名角色，其中 3 名角色作前锋，3 名当后卫。同伴支援系统也进行了强化，两位炼金术士满足特定条件还能使出华丽的双人必杀技。

06.27 讨鬼传

攻略预定

多机种 动作 ■Koei Tecmo ■对应机种为 PSV、PSP 推荐度 A



本作是由 Koei Tecmo 开发的多人联机狩猎类动作游戏，玩家将扮演名为“鬼之府”的武士，为了守护村子和人类的领域，向各种传说神话中的恶鬼发起挑战。游戏中可供玩家选择的武器多达 6 种，玩家可以通过打倒各种恶鬼，收集它们的素材来打造、强化自己的武器和装备。还可以收集到历史不同时代武将的灵魂。收集到他们的灵魂之后，玩家可以将他们的灵魂寄宿到武器中，从而在战斗中发挥出各种能力。御魂的数量多达 200 个，能力丰富多样。此外，本作还支持多人在线联机。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

栏目主持 一刀

UGEE友基 特约

Gallery of Game Style

本期特刊的制作时间，恰好和不少在校学生读者的期末考试重合，而刚刚结束了高考的朋友，更是如获新生般地进入了彻底放松的暑假状态。按照惯例，这个时候本栏目的来稿往往相对缺乏。不过，由我们和赞助商“友基科技”在微博平台上联合举办的“UGEE & UCG 萌化第二期！游戏角色性转！”的有奖征稿活动，目前已进入尾声，活动征集了一批非常不错的稿件，索性这期我们就做一个“性别转换”特辑吧！此外 7 月征稿已展开，除了下面这 6 幅作品外，下期（7 月 B）的 6 幅作品空缺中，欢迎大家投稿！具体奖项设置请参阅第 170 页“一刀有话说 特别版 Vol.77”。





上海·有须hideki

一张足可以让众多“月下厨”们血脉贲张的性别逆转同人图，冷艳高贵的阿鲁卡多、大胸御姐里希特和花花公子范儿的玛丽亚与原作造型相差甚远却毫无违和感，作者的脑补能力令人敬佩不已。

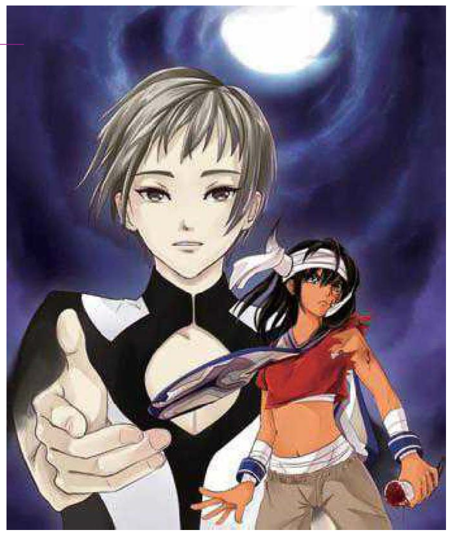


北京·懒猫家的猫猫

如果要问哪些游戏的主角在转换了性别后带来的反差最大，那么“《战神》系列”的奎托斯肯定榜上有名。左图这位“奎奶”，武器和装扮都和奎爷别无二致，但这身儿行头搭配飘逸长发以及秀美面庞，还真是有种别样的性感呢！

上海·六月莉莉

PS2 经典《ICO》曾给无数玩家留下了深刻印象，如果古堡中的这对少男少女反转了性别，游戏会怎样？好像更符合时下潮流了呢……



武汉·黄大渣

《鬼泣 3》的少年但丁若变为女儿身，将是什么样子？也许就是上图中这个感觉吧！超长银发、浓重的眼影、闪亮红唇，再配上这件极具视觉冲击力的红色风衣，辣妹版恶魔猎手跃然纸上。



南宁·臀部星人

一幅整体质量颇高的《塞尔达》性转同人，作品对原作那种装饰性极强的画风进行了很好的还原，而且女版林克放在这里没有丝毫违和感，很不错！



西安·erwer

一直以来，《杀手 47》的主角以光头硬汉形象为玩家所熟知，右图的魅惑熟女版实在是变性变得太彻底了……当然，如果游戏中玩家操控的是这位，那真的就喜闻乐见了。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email 中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email 稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为 40～100 元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

黑道圣徒IV

原名：Saints Row IV ｜ 机种：PS3/X360

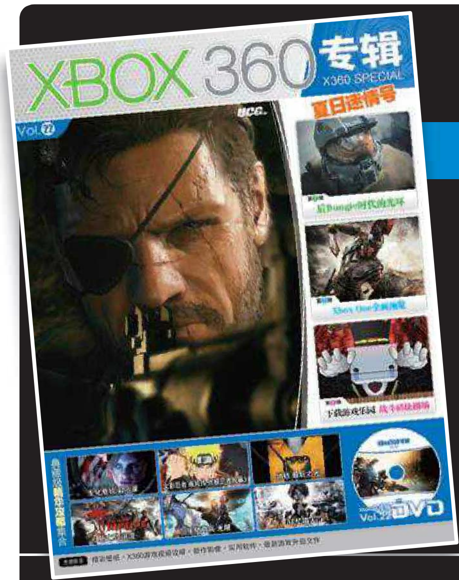
类型：动作冒险 ｜ 发行：Deep Sliver ｜ 发售日：2013年8月20日

圣徒之帮迎来**盛世**时光，
黑道**枭雄**入驻白宫**西厢**，
美国总统亦是**拽霸**狂徒，
身具**异能**鏖战外星**生物**。



不能踢爆外星人蛋蛋的总统，
不是好总统！

Xbox 360专辑 Vol.22



夏日迷情号｜大16开224页+DVD光盘

– 豪华攻略阵容 –

生化危机 启示录
生化奇兵 无限
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3
地铁 最后之光
死亡岛 洪流｜记忆猎人

E3揭秘
编辑亲临现场
为您带来Xbox家族的
第一手猛料

特别策划
后Bungie时代的光环
Xbox One拔剑四顾
目指天下

下载内容
战斗砖块剧场
完全攻略
COD、战争机器
后续DLC补完

成就集中赢
精选多款成就神作
制作攻略
新增锁区游戏版块

7月3日 全国上市

PSV专辑 Vol.6

实用与收藏兼备的PSV权威专辑｜大16开208页+影像DVD光盘+精美海报

Vita攻略

海贼无双2｜梅露露的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士3
胧村正｜瓦尔哈拉骑士3｜忍者龙剑传 Σ2 加强版｜死或生5

Vita劲作

写真女友 亲吻
讨鬼传

Vita动态

PSV满意度调查
PSV夏季购买清爽指南

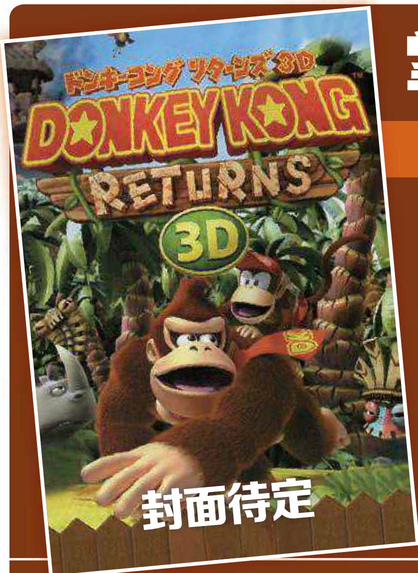
Vita小说

胧村正
鸟笼姬与斩指太刀



已上市 各地报刊亭销售中

掌机王SP Vol.205



大32开288页+影像DVD光盘+精美赠品

重头攻略

大金刚王国 回归 3D
全程超详细图文攻略
超速变形伽罗Z 阿尔巴洛斯之翼

游戏文化频道

《灵魂献祭》怪物考据｜游戏吸金大法

研究中心

雷顿教授与超文明A的遗产

特快专递

触摸对决战车3D-2｜剑与士兵3D

走近业界

《龙之王冠》制作人神谷盛治长篇访谈

6月28日 全国上市

下期预告

游戏机实用技术
总第326期｜2013年7月B

杀戮地带 暗影坠落、恶魔城 暗影之王2 E3多款大作独家试玩视频+报道

攻略透解 **讨鬼传、死侍、腐烂国度** ｜ 特别企划 **被忽视的本世代精品游戏**

www.PDFzazhi.com